Tot.130.131

20万大抽奖本期开始！iQue DS中国独家预售启动！

游戏机实用技术

TV GAME

附赠E3专辑DVD

小编亲临现场取材

新作影像一网打尽

E3 超白金报道

Xbox360亲身感受

12大厂商展台争雄

80款大作现场直击

102页全方位大报道

带您亲临展会现场！



攻略透解

NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战

伊莉丝的工作室 永恒玛娜2

泪之指轮传说系列 贝里克物语

荒野兵器4 剧情小说

2005.7AB

定价：RMB 19.6

ISSN 1008-0600

14>

9 771008 060006

本期赠品 Gamehalo DVD

次世代明信片纪念套装

& 3DM-SMV

www.plumbook.cn

新机地机迷会

GAMESON TRADING CO.

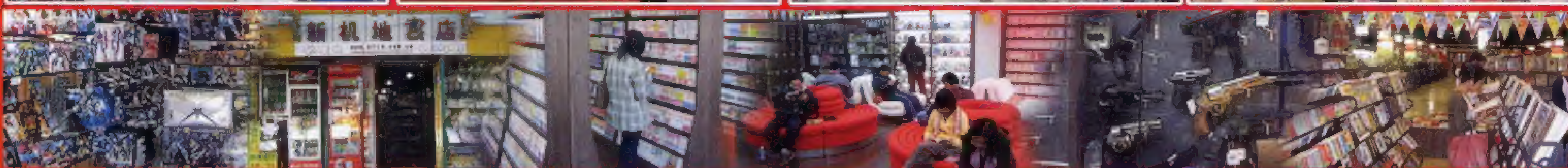
详情请留意我们网站

新机地第三届游戏大赛正式接受报名

实况足球8大赛

全国最强潮流游戏、动漫精品专门店





网上订购简单又快捷

货品可寄到全国任何一个角落

http://www.e-gtco.com

www.e-gtco.com GTCO机迷会

24小时给您 最稳健、最可靠的

网上潮流游戏、动漫精品商店

深圳新机地机迷会有限公司e-gtco. com Ltd.

（欢迎本地及全国零售/批发）

总部地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1

电邮：gtco@e-gtco. com

客户服务热线：0755-25198828

&3DM-SMV

交通银行太平洋卡号 60142811319431508 收款人：耿杰 联系人：杨宇红 手 机：13802233900

客户服务专线：0755-82252632 或：0755-25198828 传真：0755-25198828 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

www.plumbook.cn


随青春之歌去旅行
● 中国移动定制 ● FM收音机▲ ● 语音记录 ● 彩色拨号字体
X138
三星 Anycall
FUN Club 三星乐园
www.samsungmobile.com.cn
SAMSUNG
三星电子株式会社 GSM X138 移动电话中国指定代理，深圳市爱施德实业有限公司 电话：0755-83891111 三星电子客服热线：800-810-5858 或 010-64751880 详情敬请登录：www.samsungmobile.com.cn 或 www.samsung.com.cn 图片仅供参考，产品外观以实物为准，三星电子保留对产品外观及技术规格加以改进和改变的权利，恕不另行通知。 三星电子推荐使用三星原厂配件，敬请洽询：北京市百利丰通讯器材有限责任公司 电话：010-66002323 © 2005 Samsung Electronics Inc. 版权所有 进网许可证号：02-5827-050580



www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



游戏机实用技术 TV GAME

总第130·131期 TV GAME半月刊 2005年7月AB

COVER STAFF

封面用图：洛杉矶会展中心西厅外景
封面设计：孙玮
封面摄影：多边形

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

游戏情报站

微软每10分钟赠送一台Xbox 360! 108
日本游戏市场连续4年萎缩! 108
单碟DVD容量可达800GB? 109
索尼欲将PSP生产外包给中国厂商 109

前线狙击

龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 116
零 刺青之声 118
樱大战V 再见，吾爱 121
格兰蒂亚III 124

游戏立方

多边共享区 135
香港版PSP试用报告 138
问题小卖部 139
绘梦人之北千里 140
大家的秘密花园 142
邪魔院 144

研究中心

火焰之纹章 苍炎之轨迹 145

合刊巨献

E3超白金报道 6

特快专递

半熟英雄4 七英雄物语 148

攻略透解

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 150
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2 158
泪之指轮传说系列 贝里克物语 166
荒野兵器4 178



102页E3超白金报道



伊莉丝的工作室 永恒玛娜2 P158



NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战 P150

特稿

败者的墓地——史上最失败的游戏续作（日本篇） 126

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **中村光一**：Chunsoft现任社长兼创始人，出生于1964年8月15日。18岁时参加Enix举办的第一届游戏爱好者编程大赛并获得优秀奖，从此脱颖而出。1984年成立了Chunsoft，主要为Enix开发游戏，并且参与了“《勇者斗恶龙》系列”的开发。

游戏 **《鬼武者》**：原本是为PS开发的一款游戏，中途转移为PS2平台。由于有金城武担任主角的明星效应，在当时造成极大反响，成为日本第一款突破百万出货量的PS2游戏。该系列的最新作是PS2上的《新鬼武者 幻梦之晓》。

术语 **Normal Mapping**：即法线贴图，可以理解为一种改进的凹凸贴图。普通的凹凸贴图使用贴图中的灰度信息来修改物体的表面，而法线贴图则使用贴图中的RGB信息来修改物体表面的法线方向。

公司 **Chunsoft**：1984年4月成立于日本调布市，当时注册资本金只有500万日元。1985年7月推出了第一款FC游戏《Door Door》，次年5月由其参与开发的《勇者斗恶龙》获得轰动性成功。1990年Chunsoft将总部转移至东京新宿区。2005年4月曾开发《魔力宝贝》的Dwango公司以7亿日元收购了Chunsoft 59%的股份。

每期固定栏目

新作发售表……112
近期即将发售的游戏列表
排行榜……114
检阅游戏销售的实际成绩
黄金眼……132
新近发售游戏的权威评价
火热秘技……188
最快速、最实用的秘技火热呈上
读编往来……189
读者与编辑的轻松交流
小编寄语……192
倾听小编们的生活感悟
电子竞技场……194
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力
游风艺苑……198
拿起画笔，描绘你自己的游戏
游戏动漫园……200
游戏与动漫画的互动
自由谈……202
让读者玩友在此畅所欲言
互动信箱……206
一起办好属于大家的游戏杂志

游戏光碟 Gamehal 本期光盘内容

Gamehal E3 DVD

游戏预告
- 《死或生4》
- 《新鬼武者》
- 《神话传说》
- 《雷神之锤4》
- 《极品飞车 全力通缉》
- 《失落的奥德赛》
- 《勒颈》
- 《使命召唤2》
- 《战争机器》
- 《上古卷轴 湮灭》
- 回主菜单

现场直击
- 带你逛E3!
- SONY 新闻发布会
  - PART.1 技术演示
  - PART.2 游戏演示
  - PART.3 PS3正式公布!
- 任天堂新闻发布会
- Namco展台SHOW
- 任天堂展台SHOW
- 《塞尔达传说》试玩影像
- 《恶魔城 晓月的诅咒》试玩影像
- 《瘟氏》试玩影像
- 《王国之心II》剧情动画
- 回主菜单

带你逛E3！

E3现场连环报道，从发表会到展台SHOW，从现场游戏试玩到最新游戏宣传影像，为您精挑细选，全情呈献！

小提示：杂志内文中有 Gamehal 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下：

NDS

SD高达G世纪 DS ……133
任天狗 ……188

NGC

NBA街头篮球V3 马里奥灌篮 ……188
火焰之纹章 苍炎之轨迹 ……145
火影忍者 激斗忍者大战！3 ……188

PS2

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 ……132 150
半熟英雄4 七英雄物语 ……132 148
重生传说 ……188
恶魔战士合辑 ……188
凡人物语 ……133
格兰蒂亚III ……124
荒野兵器4 ……178
泪之指轮传说系列 贝里克物语 ……132 166
零 刺青之声 ……118
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 ……116
铁拳5 ……188
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2 ……132 158
伊苏IV 太阳面具 ……133
樱大战V 再见，吾爱 ……121
幽游白书 FOREVER ……133

PSP

智能执照 ……133

Xbox

救世主降临 觉醒 ……133
弃民 ……188

E3超白金报道部分的游戏索引请见第7页

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维景 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年7月1日
定价：人民币19.60元

www.plumbook.cn

超白金报道

完全收视指南



洛杉矶会展中心西厅外景

P8



亲历次世代新闻发布会

P22



次世代游戏大集合

P40



展台游戏大拼盘

P100



E3美女养眼show

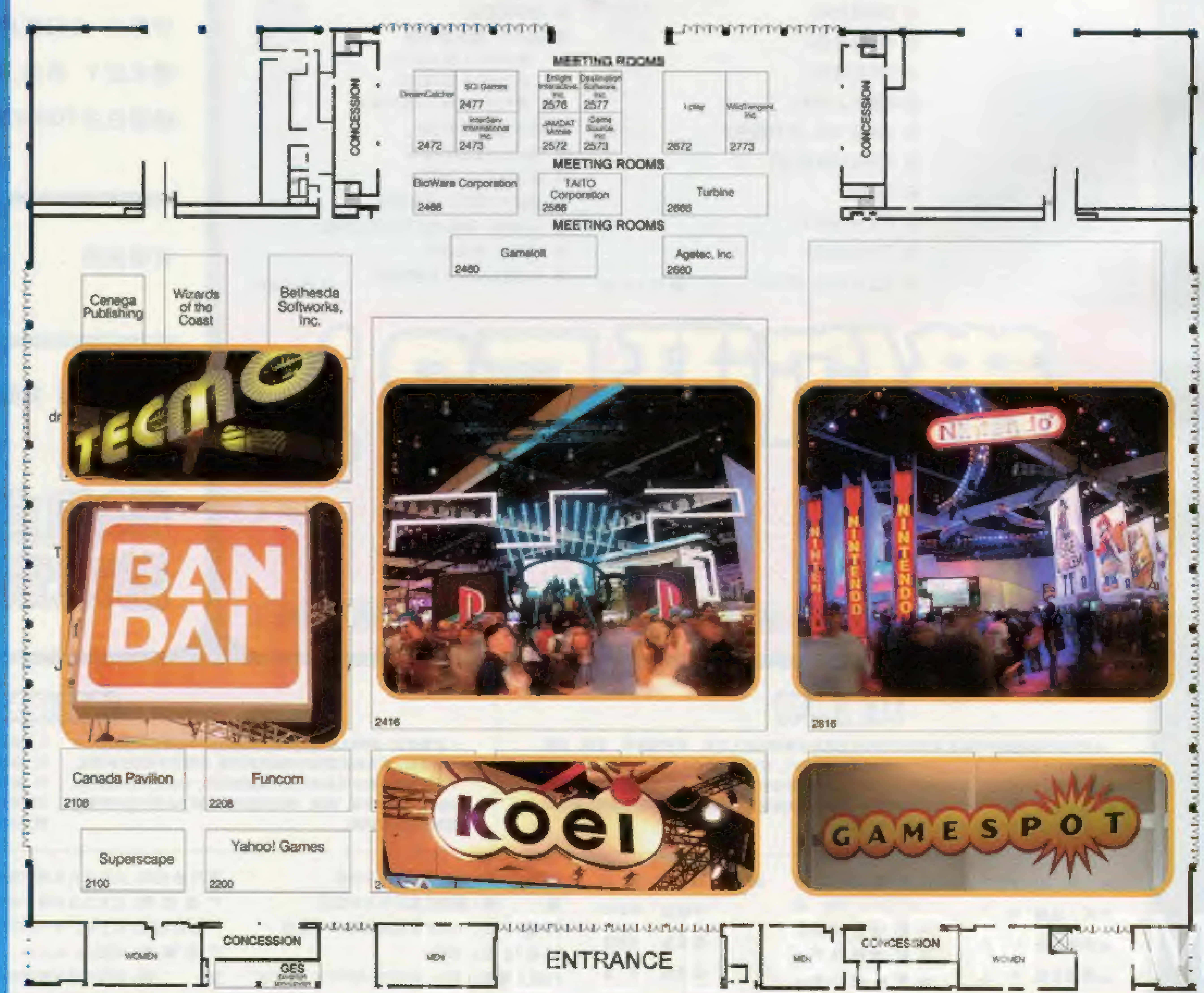
P102



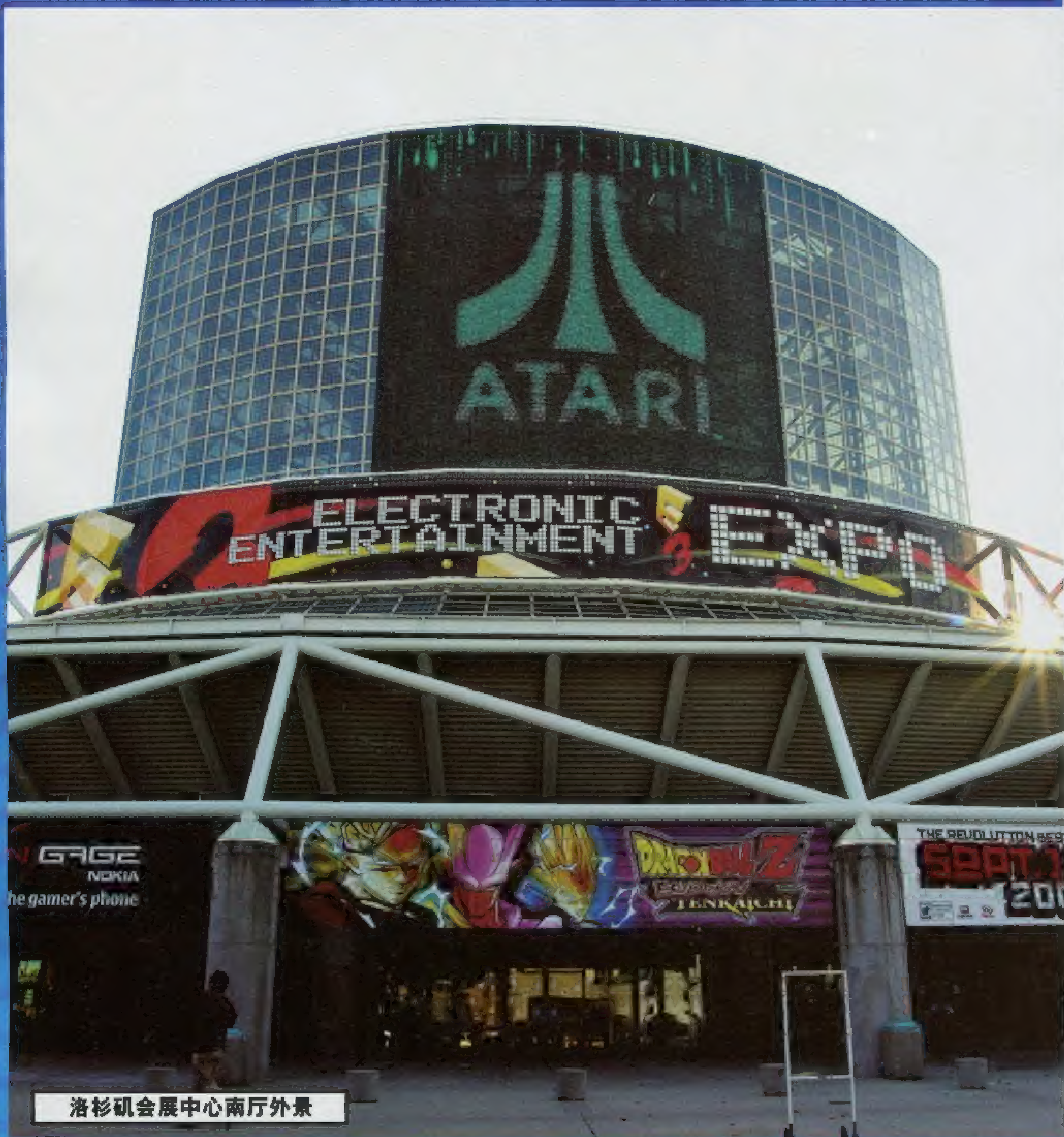
多边形的E3游记

洛杉矶会展中心

西厅展区概览



www.plumbook.cn



洛杉矶会展中心南厅外景

E3游戏索引

GBA
超级火枪英雄 94
合金弹头 96

NDS
超级大战争 DS 45
恶魔城 悲伤的黎明 62
红侠乔伊 DS 57
马里奥和路易 2 48
马里奥赛车 DS 49
迷失蔚蓝 94
忍者神龟 3：变异噩梦 97
索尼克冲击 83
新超级马里奥兄弟 48
银河战士 PRIME 弹珠台 46
银河战士 PRIME 猎人 46

NGC
X 战警传说 II 96
波斯王子 3（暂名） 89
吃豆人世界 3 73
刺猬阴影 82
极品飞车 头号通缉 35
火爆狂飙 复仇 93
口袋妖怪 XD 暗之旋风暗黑魔璃亚 44
究极蜘蛛侠 94
洛克人 X 收藏版 95
马里奥 DDR Mix 47
马里奥聚会 7 47
忍者神龟 3：变异噩梦 97
塞尔达传说 含光公主（暂名） 42
托尼霍克滑板：美国废墟 97
星之卡比 新作（暂名） 49

PS2
EyeToy：健身操 95
X 战警传说 II 96
疤面煞星：世界是你的 95
波斯王子 3（暂名） 89
吃豆人世界 3 73
刺猬阴影 82
大神 96
魔育预言 96
恶魔城 暗黑的诅咒 60
黑客帝国：尼奥之路 93
火爆狂飙 复仇 93
极品飞车 头号通缉 35
狡狐大冒险 3 侠盗猎魔 77
究极蜘蛛侠 94
狙击精英：柏林 1945 95
君临都市 72
卡普空经典合集 94
快打旋风：适者生存 97
灵魂能力 III 70
龙珠 Z 电光石火！ 84
洛克人 X 收藏版 95
梦幻之星 宇宙 84
魔力女战士 96
潜龙谍影 3 生存 64
忍者神龟 3：变异噩梦 97
瑞奇：死锁 76
托尼霍克滑板：美国废墟 97
旺达与巨像 78
新鬼武者 幻梦之晓 52
星际争霸：幽灵 92
酒鬼 79
战国 BASARA 54
战士帮 96
最终幻想 XII 85
最终幻想 VII 再临之子 85

PS3
极品飞车 头号通缉 35
潜龙谍影 4 63
死刑犯：罪恶之源 33
虚幻竞技场 2007 32

PSP
VR 网球：世界巡回赛 97
达斯特 96
海豹突击队：火线小组 B 95
红侠乔伊 VFX 大战 57
救世主降临 暗影 95
潜龙谍影 ACID 2 66
仁慈猎犬 73
罪恶装备 审判 97

Xbox 360
赋法战争 26
黑道圣徒 33
赫青黎 34
极品飞车 头号通缉 35
卡美奥 元素之力 35
蓝龙 23
上古卷轴 IV 30
失落的奥德赛 22
使命召唤 2 31
死或生 4 24
死刑犯：罪恶之源 33
虚幻竞技场 2007 32
战争机器 28
雷神之锤 IV 34

Xbox
X 战警传说 II 96
疤面煞星：世界是你的 95
波斯王子 3（暂名） 89
吃豆人世界 3 73
刺猬阴影 82
魔育预言 96
恶魔城 暗黑的诅咒 60
黑客帝国：尼奥之路 93
火爆狂飙 复仇 93
极品飞车 头号通缉 35
究极蜘蛛侠 94
狙击精英：柏林 1945 95
卡普空经典合集 94
快打旋风：适者生存 97
魔力女战士 96
忍者龙剑传 黑之章 88
忍者神龟 3：变异噩梦 97
托尼霍克滑板：美国废墟 97
星际争霸：幽灵 92
战士帮 96

洛杉矶会展中心南厅展区概览



& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



■索尼发布会会场全景

Sony Press Conference

洛杉矶时间： 2005年5月16日15点30分
北京时间： 2005年5月17日6点30分

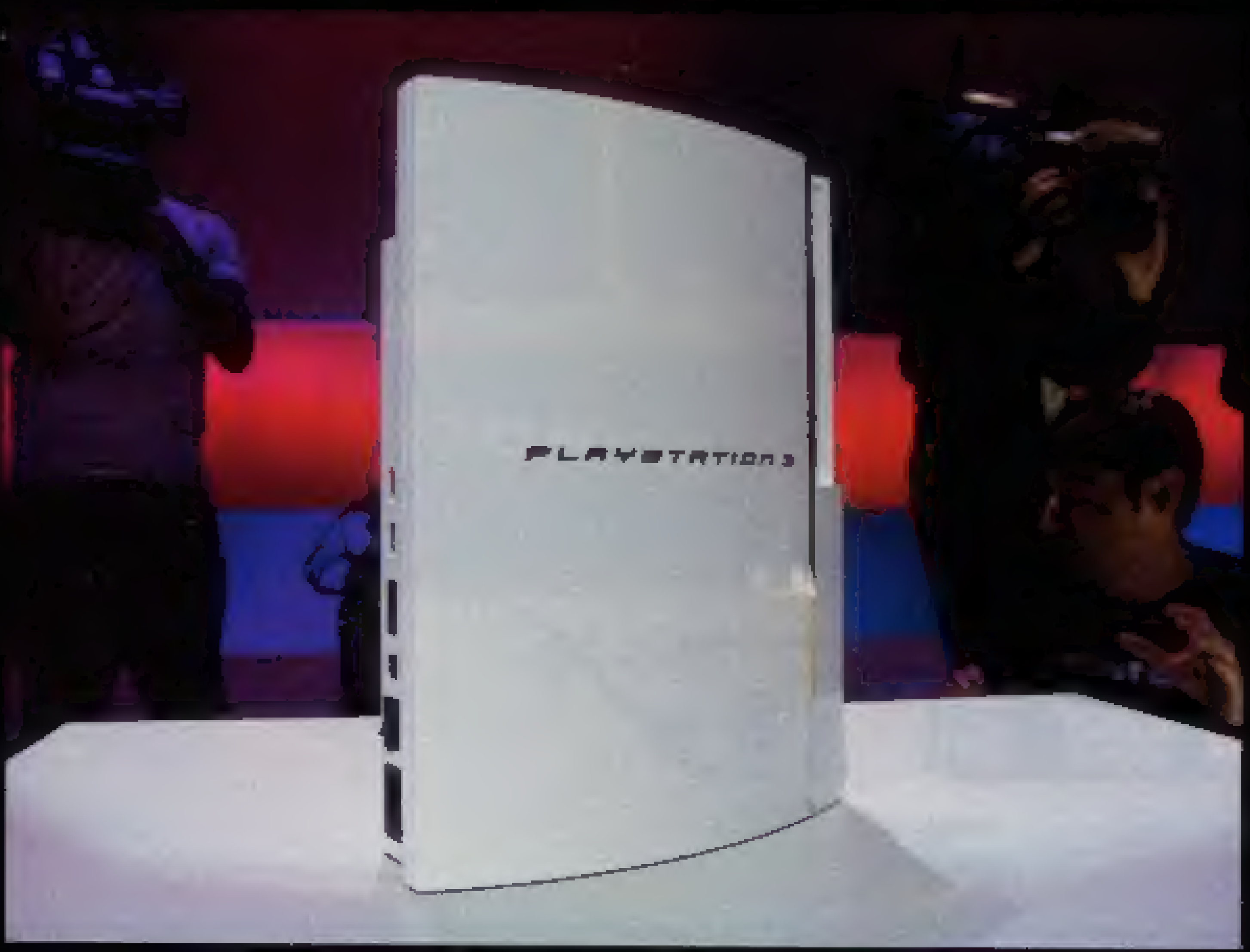
索尼新闻发布会

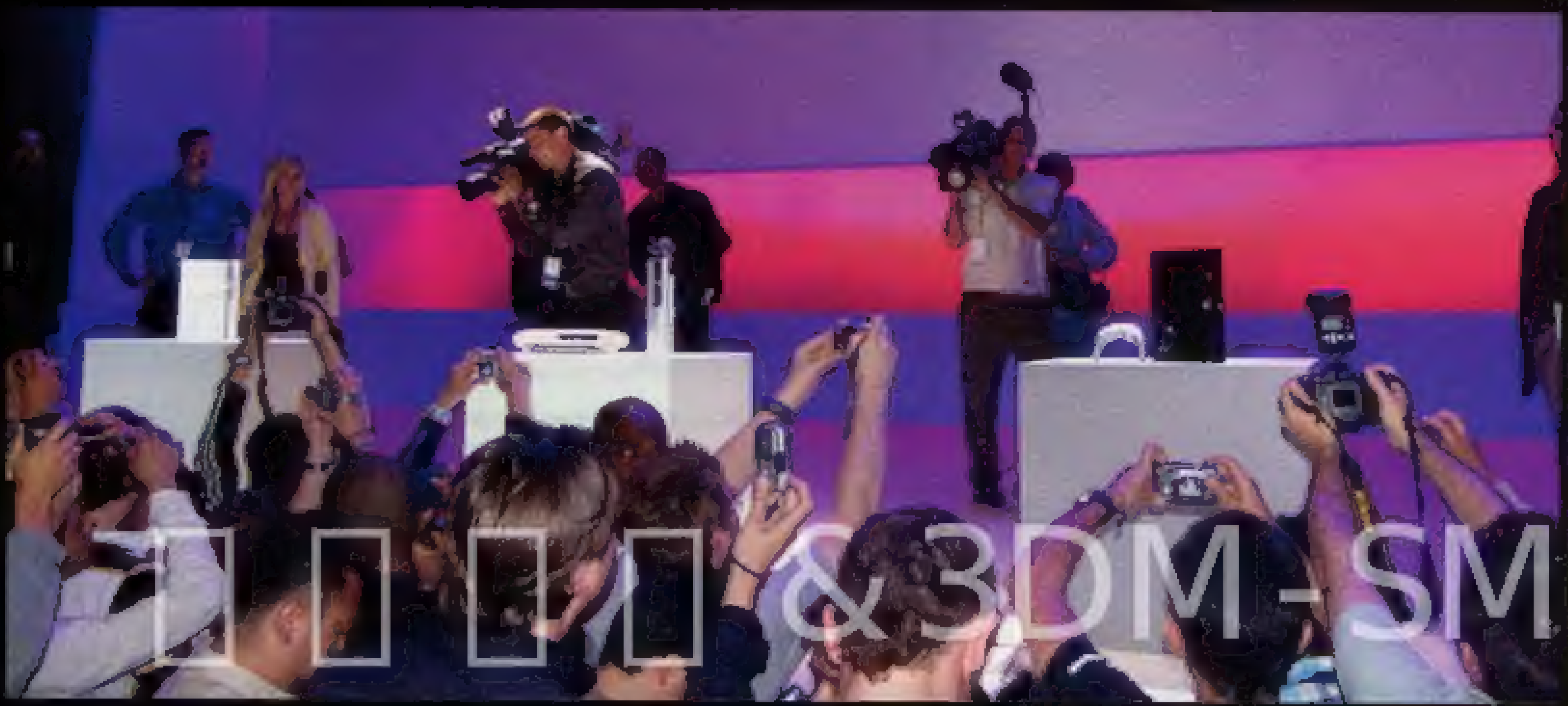


E3是全球第一大电子娱乐展会，这里云集了来自全球各地的游戏商、媒体以及各类相关人士。无疑，在E3期间公布任何东西都是最具有宣传效果的。这也是历年来各大游戏主机商都会选择在E3之前举行盛大的新闻发布会的原因，从某种意义上来说，E3展前发布会的重要性及话题性丝毫不亚于E3展会本身。

在当前的三大家用机主机商中，索尼的E3新闻发布会是最早召开，同时也是所有人一致公认最具有震撼力的发布会。这其中虽然于索尼之前实行新闻封锁，不预先透露任何PS3的消息有关，但更重要的，是这场发布会的确是表演性太强了，精心制作的诸多PS3相关演示令全场乃至全球的观众都为之一次又一次地咋舌。索尼的E3新闻发布会同时也是有史以来时间最长的一次E3新闻发布会，总时间长达近两个小时，要知道，以往的E3新闻发布会，无论是主机硬件商，还是软件商，其新闻发布会的默认标准长度均为1个小时。

最早、最强、最长，这就是索尼E3新闻发布会！［文：SOUL 摄影：多边形］





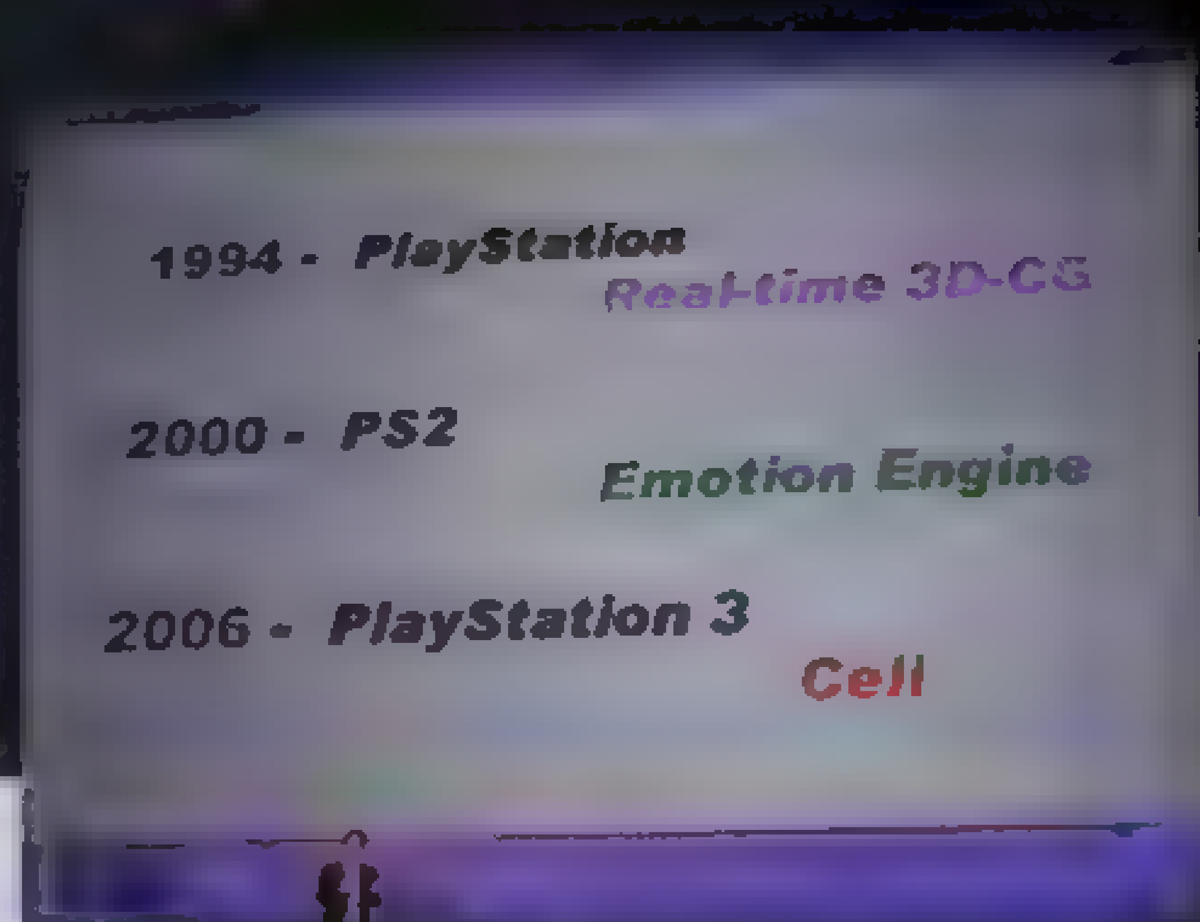
&3DM-SMV
www.plumbook.cn



■索尼发布会在索尼电影制片厂举行



■"GT之父"山内一典在PS3前面做秀



■久多良木健向大家介绍PS家族的历史

& 3DM-SM V
www.plumbook.cn

文 SOUL　摄影 多边形 SOUL

亲历索尼E3新闻发布会

洛杉矶当地时间2005年5月16日。虽然索尼E3新闻发布会是在下午举行的，但今天依然需要清晨6点半起床，因为上午还可以抓紧时间去Capcom新闻发布会，Capcom的发布会虽然规模不大（大约两三百人参加），但却也体贴得很，发布会前后都提供了自助餐，正好满足了来不及吃早餐的我们。试玩活动和自助餐之后，时间大概是中午11点半，我们登上了索尼专派的开往索尼新闻发布会现场的巴士。



■在Capcom发布会上吃的午餐。

索尼E3新闻发布会的举办地点是在索尼自己的地盘——Sony Picture Entertainment（索尼电影娱乐公司），这也是索尼第一次在这里举行E3新闻发布会。这似乎隐约地告诉我们，在索尼新领导人的指引下，索尼电影和索尼电脑娱乐之间的合作将会更加紧密。虽然从Capcom新闻发布会到索尼电影娱乐公司的路程并不短，但到达索尼电影娱乐公司时，时间才12点多，而计划召开新闻发布会的时间却是下午3点，距离新闻发布会的召开时间还有两个多小时。尽管如此，索尼电影娱乐的门口，索尼的接待台却早就已经严阵以待了。从现场可以看出，除了媒体以外，索尼集团的内部人士设有专门接待台，也就是说，参加这次发布会的索尼内部人士不少，看来PS3的情报在索尼内部也是保持高度机密的啊。由于我们没有进行预先注册，所以还不能提前进入会场，只好在接待台附近等候，随着时间一步步接近，接待台处也越来越热闹了，从中我们也可以遇见来自全球各地的记者，其中最新奇的就是一位漂亮的女节目主持竟然一边做出瑜珈动作，一边对着镜头说话，还真是搞怪，结果后来才知道，她就是美国SCE方面自己的视频节目的主持人……在等候进场期间，我们也碰见了诸多熟悉的面孔——小林裕幸、小岛秀夫、山内一典等人，我们及时捕捉下了他们入场的这一刻。

终于可以进场了，在工作人员的指引下，我们进入了索尼电影娱乐公司，进去后发现里面的保安措施更为严密，记者们有秩序地排好队才能逐步进入会场。整个会场的安排，就像是一家超级电影院，正面是一个超大银幕，老实说，这是SOUL这辈子见过的最大的电影银幕了。整个会场的规模比起上午Capcom的新闻发布会，那可大太多了，这个座无虚席的会场共汇集了二千多位观众！银幕的两旁，分别设有两个显示屏，这些屏幕不但可以制造一些灯光效果，还可以用来让观众们更清晰地看懂舞台上所展示的东西，比如处于上面的小屏幕会播放舞台上正在演讲的人物的近身特写，下一块屏幕则显示相关的一些资料。



■索尼的"大电影院"可以容纳2000人以上。

15：30分，推迟了半个小时的发布会终于开始了。首先进入我们视线的是一段简短的宣传短片，介绍了PS家庭对游戏史所做出的贡献，尽管都是老旧数据，但仍令人倍感咋舌不已：1994年，PS初登场；1995，售出100万台；1996年，售出1000万台；1997年，售出2000万台，1999年，售出7000万台！接下来2000年PS2登场；2001年，售出2000万台；2004年，售出8000万台！2004年，PSP初登场……

接下来，这场发布会的主持人——美国SCE总裁兼CEO平井一夫先生首先登场，随着他演讲的开始，SOUL这才明白了这个发布会现场正后方的小屏幕的作用，原来这里正在播放索尼高层演讲人的演讲文字，呵呵，SOUL同时也终于明白了，以往在看索尼新闻发布会时，总觉得平井一夫不是看镜头，而是老往另一个地方看，这下明白了，他那是在看演讲稿呢。他的开场白的主要内容也是回顾PS、PS2对于游戏业所做出的卓越贡献，以及刚刚推出的掌机PSP所具有的创新性，不过比起之前的视频的宣传效果，那可能要稍差一些。（笑）不过令人奇怪的是，平井一夫这次不再像以往的发布会那样长篇大论地宣传SCE的功绩，而是只用短短的两三分钟就结束了演讲，并请出了"SCE创始人、现任SCE全球总裁，同时也有着PS之父之称"的久多良木健先生上台。我们都知道，每次久多良木健出现在E3新闻发布会上，他都会为我们带来一些重量级的消息，比如前年公布PSP的开发计划，去年公布PSP的样机，那么这次呢？难道……久多良木健一点也没有拐弯子，是的，第三代PS家用机平台，就叫PlayStation 3（PS3）！并且PS3将是一台"电脑娱乐的超级计算机"。实在太令人意外了，索尼这么单刀直入地就宣布PS3，因为所有人之前一直都认为，索尼会按照习惯，等发布会到一半时再公布新主机。索尼就是从这一刻起，在整场发布会中不断带给大家惊喜的。

■久多良木健宣布PS3的浮点运算力为Xbox 360的两倍。

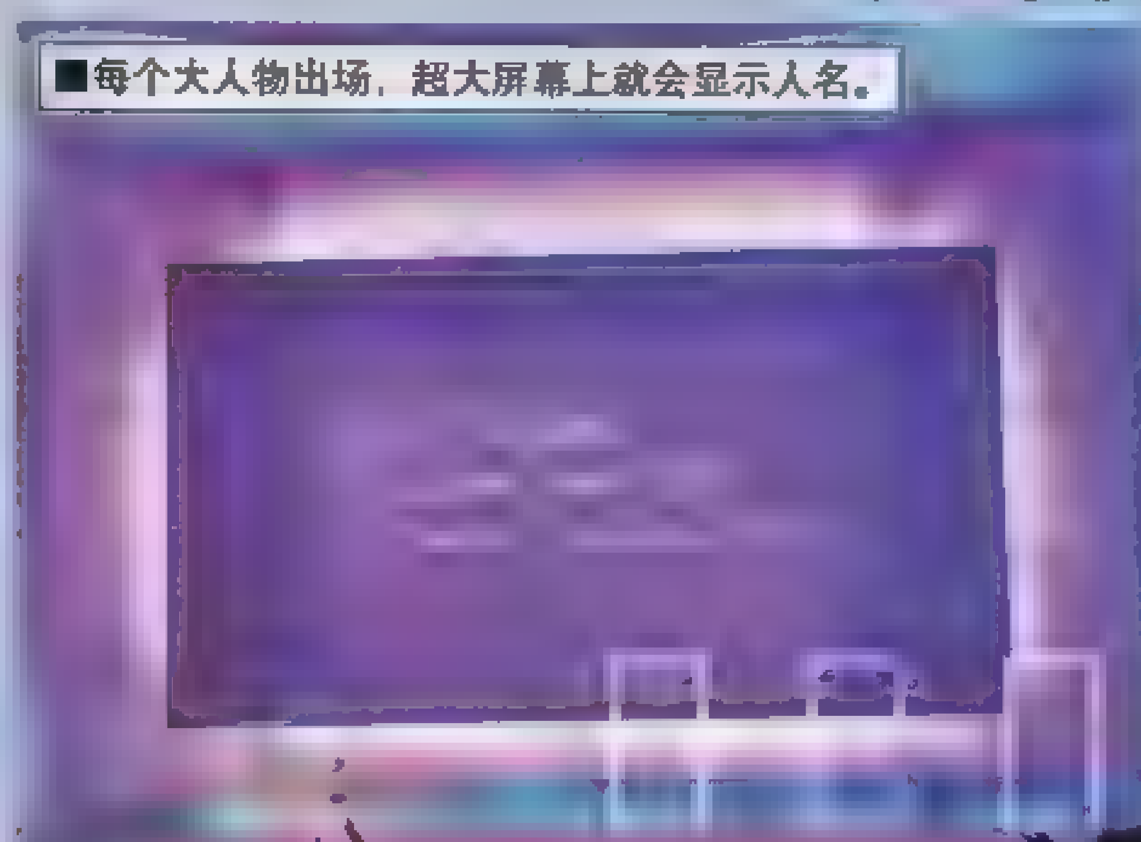


久多良木健接着介绍了有关PS3的方方面面的性能。（详见本刊上期"焦点"）虽然他的英语发音并不是太好，但他那自豪的情绪仍然大大感染了观众，当然，如果听不大懂他的英语，也是可以看后方屏幕上的字幕的。最后，"PS3将是未来客厅的娱乐中心！"久多良木健第一阶段15分钟的演讲结束。不过在结束时，久多良木健又请出当今"全球第一图形芯片商Nvidia的创始人、Nvidia总裁兼CEO"并且是华裔的黄健森上台。黄健森的



■入场前的小岛秀夫，向我们很有礼貌地摆POSE。

■每个大人物出场，超大屏幕上就会显示人名。





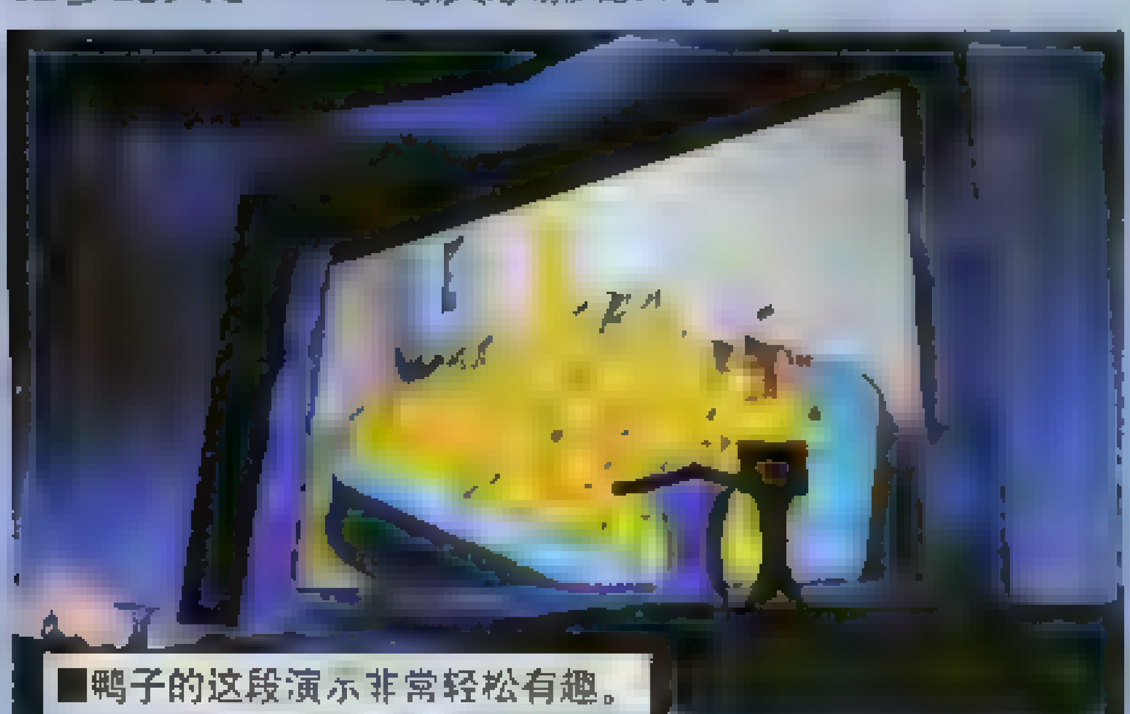
■《虚幻》的演示令人瞠目结舌。


■平井一夫 ■久多良木健 ■黄健森 ■茶谷公之 ■菲尔·哈里森

英语显然要流利得多，他宣布，PS3的图形芯片将是索尼与Nvidia联合开发的RSX处理器。关于对RSX的演讲，其长度也超出我们的预料——共有20分钟以上，不过最后的5分钟是这次发布会上的第二次高潮，黄健森宣布邀请“虚幻引擎之父、Epic公司创立者兼首席技术官”蒂姆·斯维尼（Tim Sweeney）以及他的助手乔什（Josh）进行世界上第一个PS3的即将演算画面演示。他们展示的是“虚幻引擎3”在PS3上的运行效果，这也是发布会上第一个我们认为惊为天人的PS3画面。在现场，SOUL的另一层感受是，这里不愧是索尼电影娱乐公司，他们所搭建的这个电影银幕投放效果和音响效果实在太棒了，再配合PS3的超强画面，这简直就是SOUL有生以来所享受到的最好的一部电影。

短短两分钟《虚幻》演示，我们看到的是精细到极点的画面，完全拟真的物理运动运算，真实的光源处理，广阔的空间，这样的画面，难道是即时演算而成的吗？大家都抱有这样的疑问，很快，蒂姆·斯维尼和乔什开始以即时控制的方式，重新“回放”刚才的画面，并配以解说，向人们证实这段影像并非预渲染的，而是货真价实的即时演算。其中有一点令人惊讶的是，当乔什控制视点转向场景中的窗外时，我们可以清晰地看到，窗外的世界几乎也是完整的，全部用多边形构成的，PS3的机能果然强大。

“虚幻”之后，是SCEI首席技术官茶谷公之上台演讲，进一步介绍PS3的系统结构等其他主机性能，如双HD输出、可对应7个无线PS3手柄、PS3手柄也可以通过USB接口与PS3相连、可以通过WI-FI与PSP进行联动等等。虽然每一条消息都是惊人的，但显然人们打心底里希望能看到更多的关于PS3的演示影像啊。


■鸭子的这段演示非常轻松有趣。

到了发布会进行了50分钟左右，欧洲SCE产品开发执行副总裁菲尔·哈里森（Phil Harrison）上台，按照原来的发表会惯例，E3新闻发布会一般进行了50分钟就差不多该结束了，但没有想到，菲尔·哈里森的登台，才刚刚是真正的PS3机能演示的开始！他首先让大家回顾了一下6年前索尼公布PS2时，为了展示机能用到的画面——玩具鸭，随后画面立即变为PS3规格的高解析度画面，开始是一只一只地往里加玩具鸭，展出PS3的多边形及物理引擎等多方面机能，但后面就干脆一堆一堆地往里倒玩具鸭，如此富有戏剧性的搞笑演示博得了观众的阵阵掌声。途中EyeToy开发者理查德·马克思（Richard Marks）上台，为人们演示在PS3下更为先进的EyeToy技术，人们已经可以通过下一代EyeToy做出更复杂而且更精细的操作了，真不知道未来的EyeToy游戏将会进化成什么样啊。

随后菲尔·哈里森又请出了更加古老的东西索尼十几年前为了演示PS的机能而用到的羽毛，不过这次换成了叶子。无数的叶子在空中飞舞，但你知道吗，这当中的每一片叶子都是按照自己的轨迹行动的，而不是每片叶子都完全一致的行动……

随后即时演示版的《蜘蛛侠2》、PS3《大逃亡》新作等演示也让大家看到如痴如醉，随后平井一夫登场：“你们这样就满足了吗？”接下来，更有说服力、更令人震撼的PS3软件阵容的介绍开始了。

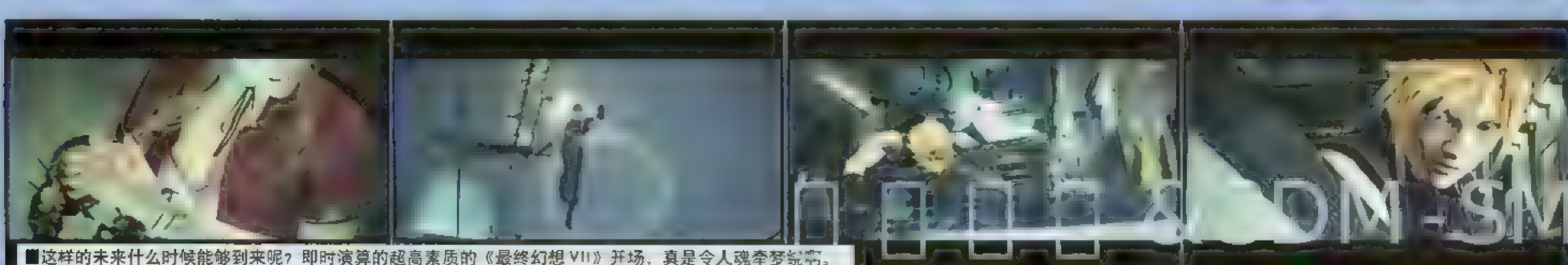

■极有迫力的《拳击之夜3》演示。

首先是EA的主席兼CEO拉里·普罗斯特（Larry Probst）出场，他和EA芝加哥总经理、“《拳击之夜》系列”制作人Kudo Tsunoda演示《拳击之夜3》。随后是Square Enix总裁和田洋一登场，表示Square Enix将对PS3的支持，Square Enix带来的是这次展会上最具有“欺骗性”的演示，因为和田洋一上台后二话没说，立刻放《最终幻想XII》的最新画面，众所周知，这整个发布会都在讲PS3，因此我们开始猜测，这……难道也是PS3的画面，《最终幻想XII》数次移植后干脆决定移植到PS3？我的天哪……等等，这里面不是带有以前公布过的CG动画吗？难道已经把以前的CG动画全部做成了即时演算？结果，《最终幻想XII》画面播放完毕，和田洋一慢条斯理地说到，因为PS3兼容PS2的游戏，所以预定今年发售的PS2版《最终幻想XII》请大家多多支持，其言下之意是说，这《最终幻想XII》是可以在PS3上玩的，所以在某种程度上也算是PS3游戏。接下来，和田洋一又表示，他将为大家带来Square Enix对PS3研究成果的一段演示影像，于是画面上出现了宇宙、少女……莫非……所有的人都惊呆了，这是《最终幻想VII》的开场动画啊！已经被制作成即时演算版了！而且其素质一点也不比当年的CG动画低，《最终幻想VII》，难道《最终幻想VII》终于决定要重新进行制作了吗？很可惜，不是。和田洋一又“冷酷”地告诉大家，目前这只是单纯的技术演示，并不代表Square Enix已经决定重新制作《最终幻想VII》。

令人魂牵梦绕的两个《最终幻想》演示之后，平井一夫宣布，《潜龙谍影4》和《横行霸道》新作都将登陆PS3。再接下来，就是一些PS3续作类游戏的预告片，其中最令人震撼的，自然就是《杀戮地带》新作的预告片了；之后紧接的，是即将在PS3上诞生的完全新作的预告片集合。（具体的游戏预告片影像，请看本期附赠DVD的相应版块）

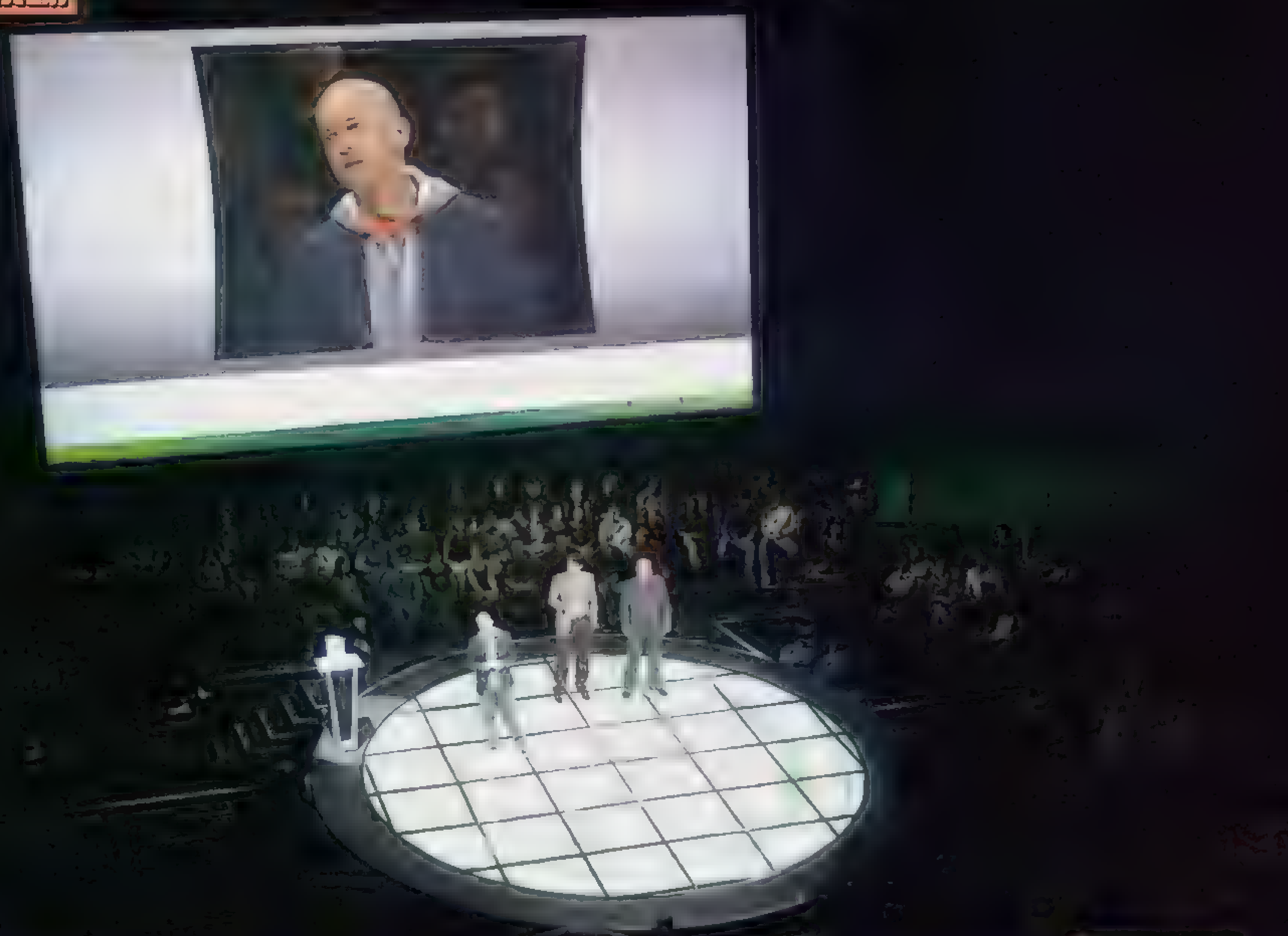
发布会的最后，就是久多良木健公布的PS3外形，同时也公布PS3将于2006年春发售。2006年，让我们一起期待吧。


■我刊记者在拍摄PS3。


■这样的未来什么时候能够到来呢？即时演算的超高素质的《最终幻想VII》开场，真是令人魂牵梦绕啊。

E3花絮

SOUL：洛杉矶的天气还真是好，不冷又不热，温度则是80度左右……哈哈，这是美国通用的华氏温度，不是摄氏温度。不过可能患了轻度感冒，展会的那几天，我都是穿着T恤加长袖……



■微软发布会会场全景

Microsoft Xbox Briefing

洛杉矶时间： 2005年5月16日19点45分

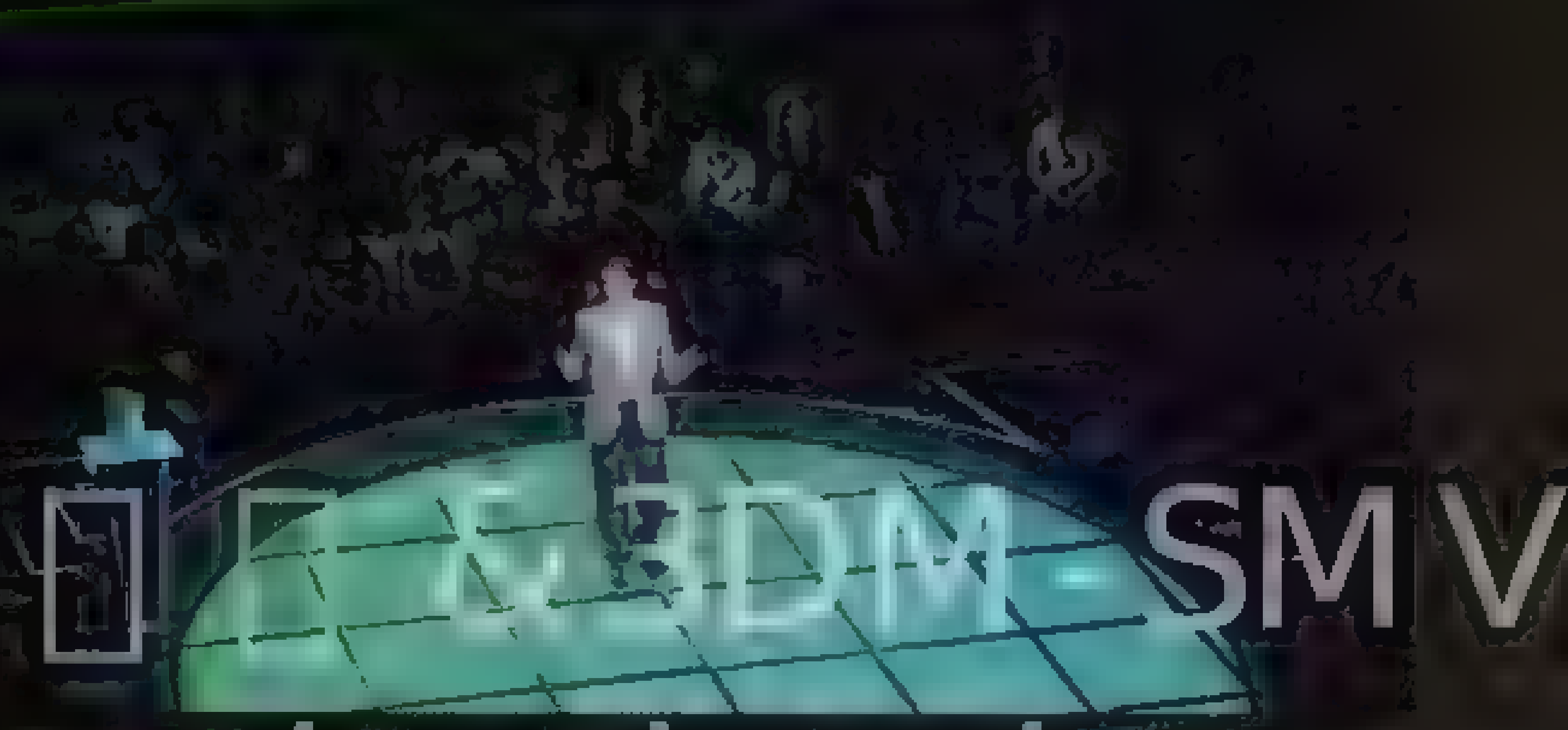
北京时间： 2005年5月17日10点45分

微软新闻发布会



三大发布会中空间最大，布置最为豪华最别致的，就是微软的E3新闻发布会，微软处处都显示出他们的财大气粗。同时，微软的E3新闻发布会也是气氛最活跃的，整个发布会过程，不断能够听见台下观众的喝彩声，毕竟上台演讲的微软Xbox部门高层都是让美国人颇有亲切感的同胞。不过也必须指出，微软E3新闻发布会是最没有爆料的一场发布会，因为最具话题性的Xbox 360主机在5月12日就已经公布了，但是微软另有高招吸引人们的关注度，在约1小时的发布会之后，微软举行了一个露天派对，而同时在另一边的室内，微软又邀请了几位美国知名乐队举行演唱会……

最大、爆料最少、最有钱，这就是微软E3新闻发布会！［文：SOUL 摄影：多边形］



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



■微软发布会在南加州大学内举行



■微软接送各路记者的专用巴士



■微软在会场外搭建的三个巨大帐篷

& 3DM-SM V
www.plumbook.cn

文 SOUL　摄影 多边形 SOUL

亲历微软E3新闻发布会

同样是洛杉矶当地时间2005年5月16日，微软的E3新闻发布会紧接着索尼的发布会之后，预定晚上7点召开。参加索尼发布会的记者们及相关人员中很多人还是要接着参加微软的发布会的，微软当然会想到这一点，因此从索尼电影娱乐公司出来，我们果然找到了微软的专用巴士群。很显然，微软的专用接送巴士在外形上要比索尼的接送巴士别致得多——整辆车都以Xbox 360为特征进行涂装，而之前的索尼巴士只是一辆普通的巴士，侧面贴上一张SCE的标识而已，微软果然很用心，也很舍得使用大手笔啊。

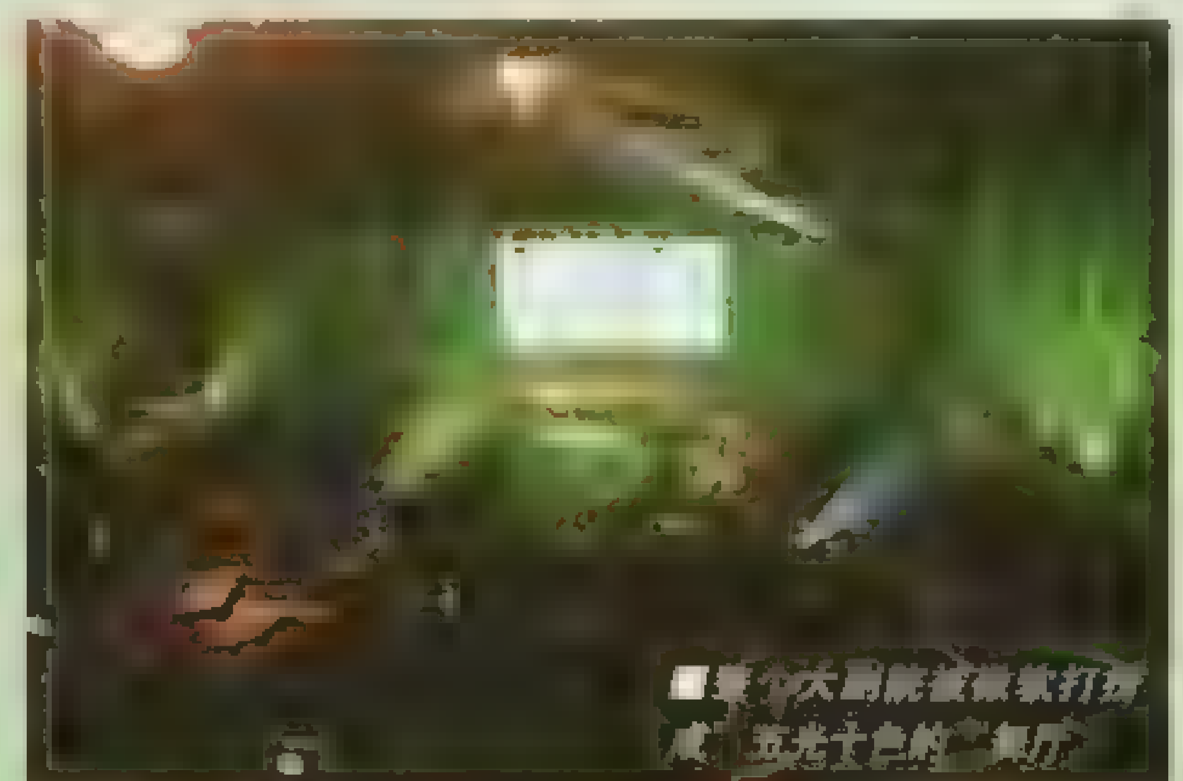

■微软接送与会人员的巴士

由于索尼的新闻发布会不但推迟了半小时举行，其发会布的时间总长也超出了人们的预想，达到近两小时，而我们UCG的E3小组在发布会结束之后，还进行了PS3主机的拍摄，所以走出索尼电影娱乐公司时就已经差不多快下午6点了，坐上巴士到达微软的新闻发布会举行地点——神殿大会堂(Shrine Auditorium)。


■露天的3个大帐篷

微软在大会堂的外头搭建了三个巨大的露天帐篷，当然了，也是Xbox 360风格的，这三个帐篷用来接待来自全球各地的发布会参与者。值得注意的是，专设的接待日本人士的接待台上，会专门派送给日本与会人士一个无线耳机，通过这个耳机，与会者可以同步收听到发布会上演讲者发言的日语翻译。可能是由于大多数人都到晚了，所以接待处显然有些拥挤与混乱，时间这时已经是超过7点了，还有这么多人还没有进场，看来微软的发布会是铁定推迟的了。

不久我们就得以进入会场了。神殿大会堂其中由三大部分组成，户外草坪区、大剧院区和展会区，微软举行发布会的地点是大剧院区。剧院非常之大，其座位空间可以容纳6000人以上！相较之索尼的2000人，微软的场面果然要大得多。不过坐的人多，进场的人也多啊，而微软又要对进场人士进行一些检查，所以导致正式会议开始了一半之后仍有人陆续不断地入场……


■整个大剧院被微软打扮成：五光十色的"舞厅"

整个大剧院被微软打扮成舞厅式风格，正中央的舞台是一个圆形斜面，那里就是各个演讲人登场的地方，最绝的就是大剧院四壁所装饰上去的舞厅式灯光，这些灯光四处晃动，由于主色调是绿光，所以SOUL感觉自己仿佛来到了《黑客帝国3》电影中那个舞厅……此外也有一些字幕灯，在发布会进行时，这些灯就会及时打出相应的关键字映在大剧院四周的墙壁上。舞台的四周，已经预先坐好了一圈人，注意观察的话，会发现这一圈人全都是颇为时尚的酷哥辣妹，这其实也和微软希望将Xbox及Xbox 360包装为时尚产品的用意有关。

大约7点45分左右，发布会在比原定计划推迟了45分钟之后终于开始了。一位时尚少女在聚光灯下走上舞台，这时人们注意到她还背着一个大包，"未来就从这里开始"，她从包里取出的是一台Xbox 360，她把主机放在小桌上，并打开了电源

Xbox 360的开机画面开始在她身后的大屏幕上播放，随后，一段开场的宣传视频开始播放。很显然，我们可以从这段精心制作的宣传视频中看到两点：一、年青与时尚；二、网络与交流。一方面，Xbox 360将延续Xbox的理念，继续以青年以上的玩家为主要用户目标，从头到尾，宣传视频都是年轻人的天下，你根本看不到一点儿童的身影；另一方面，Xbox 360将非常看重联网的乐趣，视频强调了通过网络联机游戏而得到的乐趣。在播放这段视频的过程中，大剧院的灯光再次发挥了重要作用，灯光配合着视频，闪着不同的光，整体效果非常棒。

视频之后，这次发布会的三个关键人物登场了罗比·贝克(Robbie Bach)，微软高级副总裁，首席Xbox官员；杰·爱拉德(J Allard)，微软副总裁，首席XNA工程师；彼德·摩尔(Peter Moore)，微软副总裁，Xbox全球行销官。

和去年一样，三个人上场后就轮番发表情绪激昂的发言，这时SOUL才注意到，他们所站的圆形舞台底下其实也是显示屏，会根据情况显示出不同的花纹，当然了，大部分时候，这里都是显示Xbox 360的那些环状的标志物。三位Xbox首席人物的发言的确是有激情，但口号实在太多了，数据太少，给人略有些浮夸的感觉。最后终于有两个老数据出现，这是微软比较自豪，也是一直提及的：Xbox已经销售超过2000万台，以及《光环2》首发当天获得1亿2500万美元收入。

接下来罗比开始播放最新的Xbox游戏的片断集锦，其实这里所演示的Xbox游戏都是今年的大作，比如《半条命2》等，但是对于现场很多人来说，刚刚经历了索尼的新闻发布会上PS3的震撼画面，再加上微软发布会也笼罩在Xbox 360的气氛之下，所以这时再看Xbox游戏的确都会有些心不在焉。

Xbox游戏片断集锦之后，发布会的主题回到了Xbox 360，罗比公布了本次发布会上的第一个重大消息：Xbox 360将可以玩所有Xbox上的顶级大作，也就是说，Xbox 360将可以兼容Xbox游戏。随后，在发布会进行了约15分钟左右，作为第一个在发布会上公开的Xbox 360游戏，《死或生4》开始放映长达5分钟的精彩游戏影像。


■杰……大家演讲Xbox 360

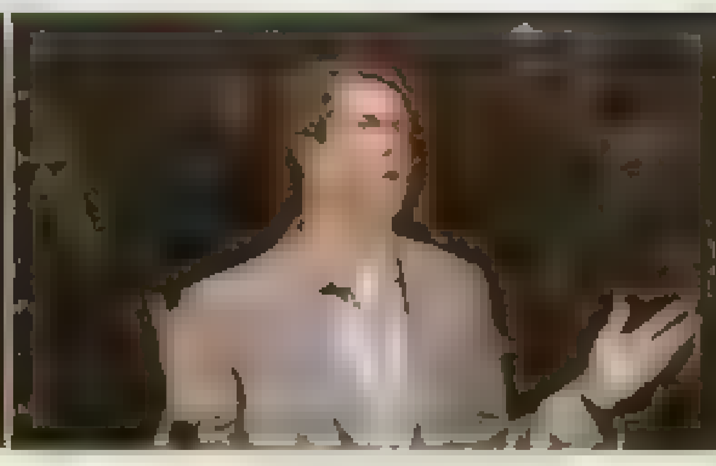
之后就是杰·爱拉德登场了，他先是阐述了其曾经在GDC的演讲中谈到的HD时代的概念，然后开始讲述Xbox 360的开发理念，并重点提及Xbox


▲按下Xbox 360手柄上新按键，就可以进入另一个广阔的天空　这里你可以很容易地找到志同道合的朋友　然后很容易大家就可以一起游戏、一起聊天、交流、开PARTY。

3DM·SM
www.pinbook.cn



▲大剧院的灯光随"剧情不同"而变化。



▲罗比·贝克



▲杰·爱拉德



▲彼德·摩尔



▲屏幕上显示的就是头发型面板。(笑)

360的外形设定。随后，他又拿起Xbox 360无线手柄开始演示Xbox Live的主要功能，比较令人吃惊的消息是：微软将给每个购买Xbox 360的用户免费提供"Xbox Live银"服务，也就是说，Xbox 360上网交流、进行网络游戏都是免费的！虽然还有收费的"Xbox Live金"服务，但对于一般玩家来说，无疑"Xbox Live银"就已经相当足够了。杰·爱拉德又介绍了Xbox 360的多媒体功能，其中还幽默了一把：在讲述Xbox 360将可以和几乎所有的外设相连时，他举的例子除了电脑、数码相机之外，还有……"甚至包括来自我们竞争对手的PSP也可以连到我们的机器上"，他这一举例引来了一片掌声和笑声。

接下来，为了说明Xbox 360将可以让任何阶层的人们获得乐趣，又播放了一个特别拍摄的视频——世界首富、微软总裁比尔·盖茨和另一位微软高层在一台HDTV前玩Xbox 360。"看看，连这种超级亿万富翁都玩Xbox 360，足可见Xbox 360还真是什么人都可以玩。"杰·爱拉德又幽了一默。

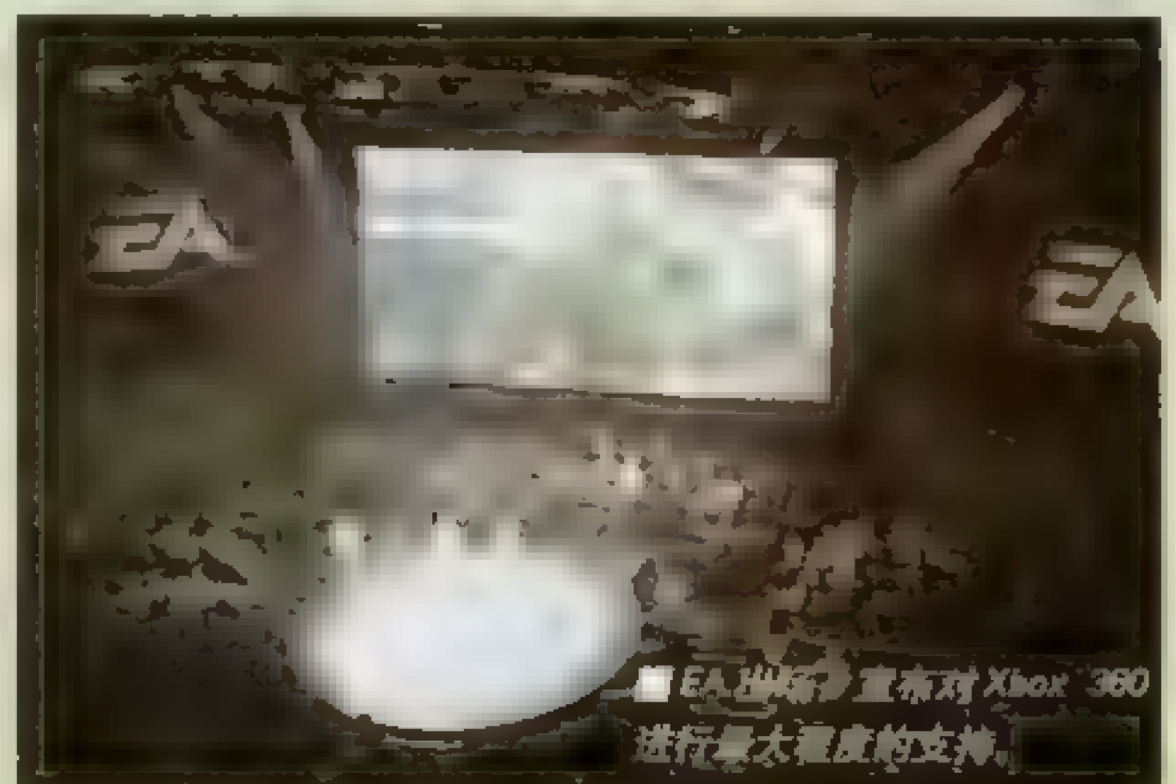


杰·爱拉德的幽默还不止于此，他在介绍Xbox 360可更换面板的最后，又把另一个Xbox高层涮了一把，"我专门为我们的下一位演说者设计了一个面板。下面有请秃头美男子，彼德·摩尔。"这时屏幕上出现了一个以头发为主题的Xbox 360面板……

彼德·摩尔上台后，终于为人们带来了大家期待已久的Xbox 360其他游戏作品的宣传片，包括《失落的奥德赛》、《哥谭赛车计划3》、《幽灵侦察团3》、《NBA 2K6》、《卡美奥》、《使命的召唤2》以及《上古卷轴Ⅴ》。有一点需要指出的是，在发表会上所看到的这些影像，似乎与接下来几天SOUL在E3展会现场看到的现场的试玩机上的画面有不小的区别，发表会上的影像明显不如E3试玩机上的画面来得清晰、流畅，个中原因据悉是E3试玩机是采用更接近Xbox 360硬件的设备运行的（Xbox 360许多芯片也是未设计完成的），所以效果会有差异。

不过这次发布会真正最具震撼力的就是微软与Epic合作开发的《战争机器》（详见本期"超白金报道"的详细介绍以及附赠DVD中的影像），虽然震撼度还是比不上PS3的《杀戮地带》新作的那段预告片，但《战争机器》毕竟是处于顺利开发中的游戏，显然更为实在一些，而且其发售时间也已经确定于2006年。

发布会已经进行了一个小时，临近尾声的时候微



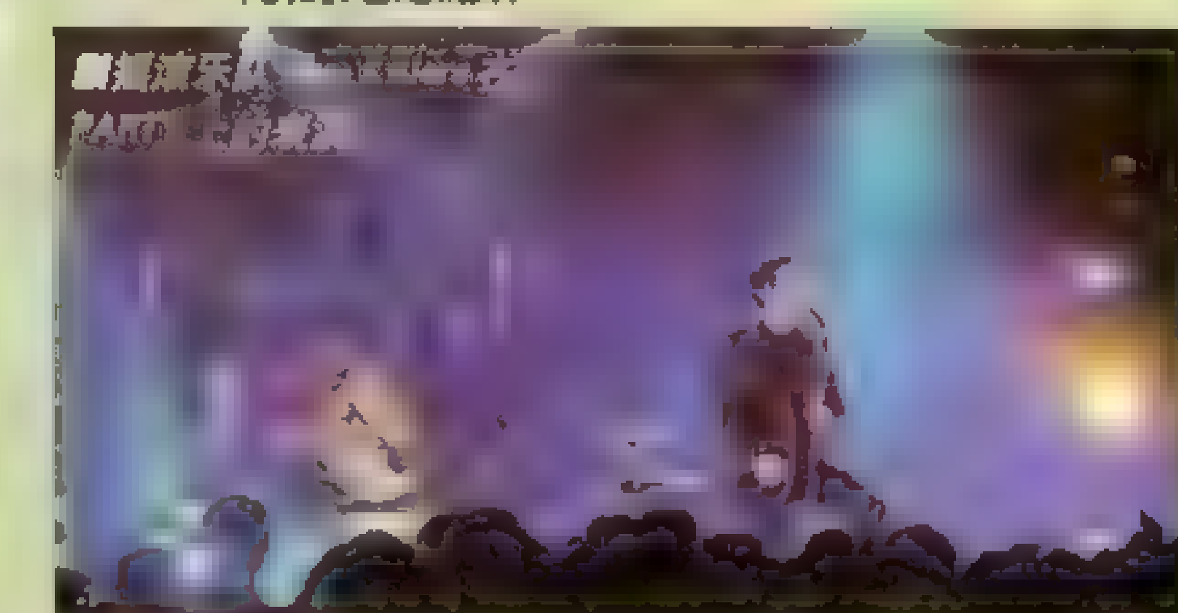
软高层的独角戏才终告结束——EA全球工作室总裁，唐·梅催克（Don Mattrick）上台公布EA对于微软的支持，"这是EA有史以来对一台新主机的最大程度的支持。"目前EA正在为Xbox 360开发25款游戏，并争取在Xbox 360发售时推出6款EA游戏！这6款游戏包括《极品飞车：最高通缉》、《教父》、《FIFA足球》、《NBA Live》、《泰戈·伍兹PGA巡回赛》以及《Madden's NFL '06》。随后播放了这6款游戏的宣布影像，不过SOUL认为，其中比较能体现次世代特点的应该是《极品飞车：最高通缉》以及《Madden's NFL '06》，这两款作品其实也是当前EA最重头的系列的最新作。

微软发布会的最后，就是Square Enix总裁和田洋一出场，虽然他操着一口标准的日式英文（很难听懂），但大家都知道，Square Enix终于决定将加入Xbox系主机了，并确定推出《最终幻想XI》。

微软发布会结束之后，这个大会堂隔壁的展厅也



开始发挥作用了，微软在这里举行了一个演唱会派对，所有人都可以在这里吃各种美味的食物，喝各种酒、饮料，旁边还有专业的演奏队在伴奏。SOUL等一行人因为晚餐没顾得上吃，便在这个派对上大吃起来。SOUL尝试了其中的大部分食物，最后的答案是，没有太多适合亚洲人的食品啊……9点30分，微软请的四人摇滚乐队The Killers开始登台表演，之后的11点还有The Chemical Brohters的表演，派对会一直持续到凌晨1点。当然了，我们UCG E3小组可不敢呆那么迟，明天可还有任天堂的发布会呢，大约10点，我们就打道回府了。对了在门口，每一位与会者都会收到微软的一份厚礼——一块Xbox 360使用的主机面板，并且是2005E3特别纪念版！





▲这就是我们在发布会上收到的Xbox 360主机面板，E305表示"E3 2005"，从面板的外包装上我们得知这个限定版面板共有5000块，我们拿到的这块是号码是"NO. 1834/5000"。另外下方的徽章则是进入微软发布会的"通行证"。



▲《死或生4》被作为发布会上的首款Xbox 360游戏进行亮相，其美轮美奂的画面令在场的所有人都为之欢呼。

E3花絮 SOUL：展会上吸引人的东西太多，要做的事情也太多，稍不留神就会忘乎所以，不知道要干吗，而且常常会丢三拉四，最糗的一次，就是肩上挎着包还表情紧张地问别人"有没有看见我的包？"……

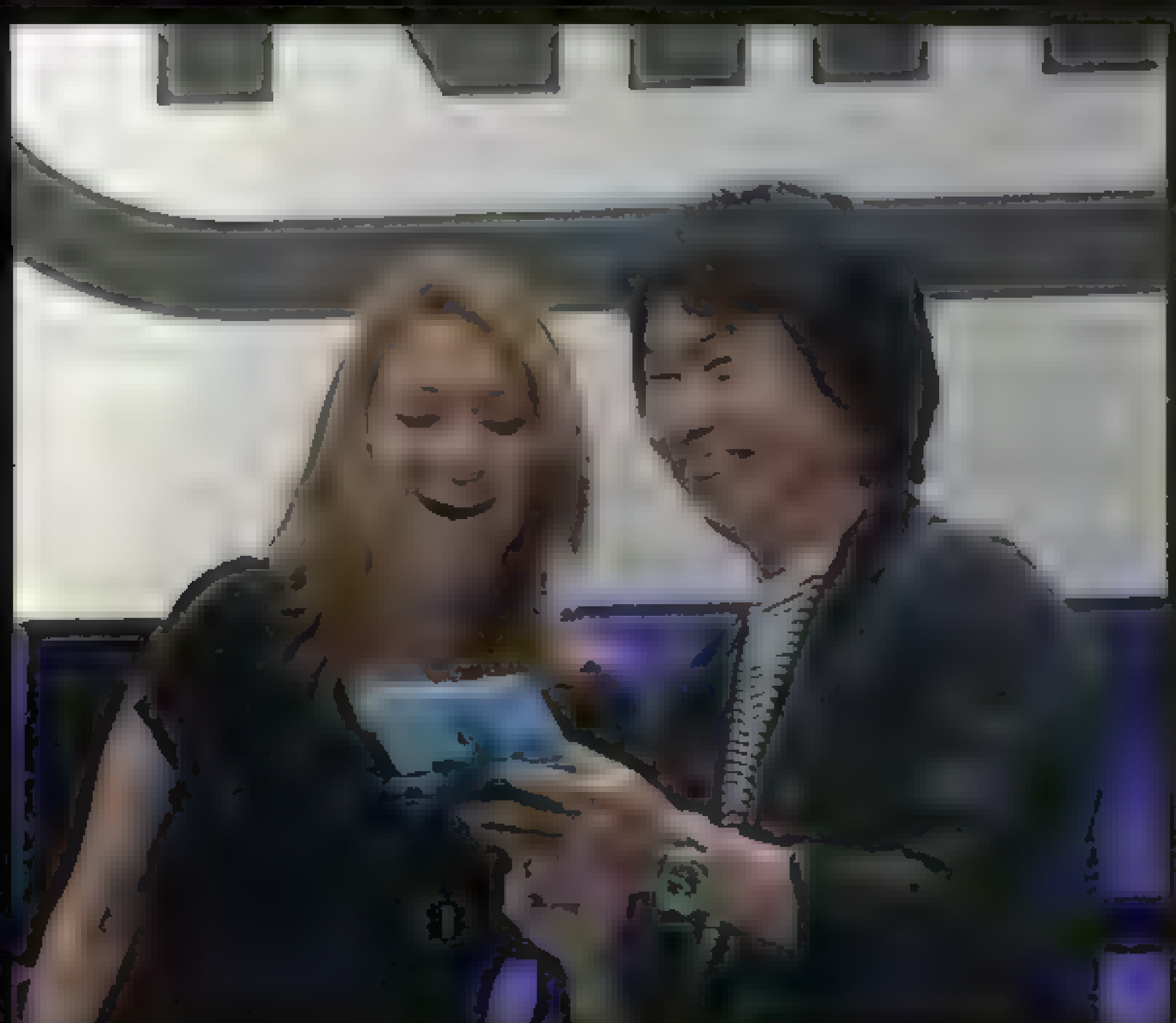


■岩田聪向世界宣布"革命"

Nintendo E3 2005 Conference

洛杉矶时间：2005年5月17日9点30分
北京时间：2005年5月18日0点30分

任天堂新闻发布会



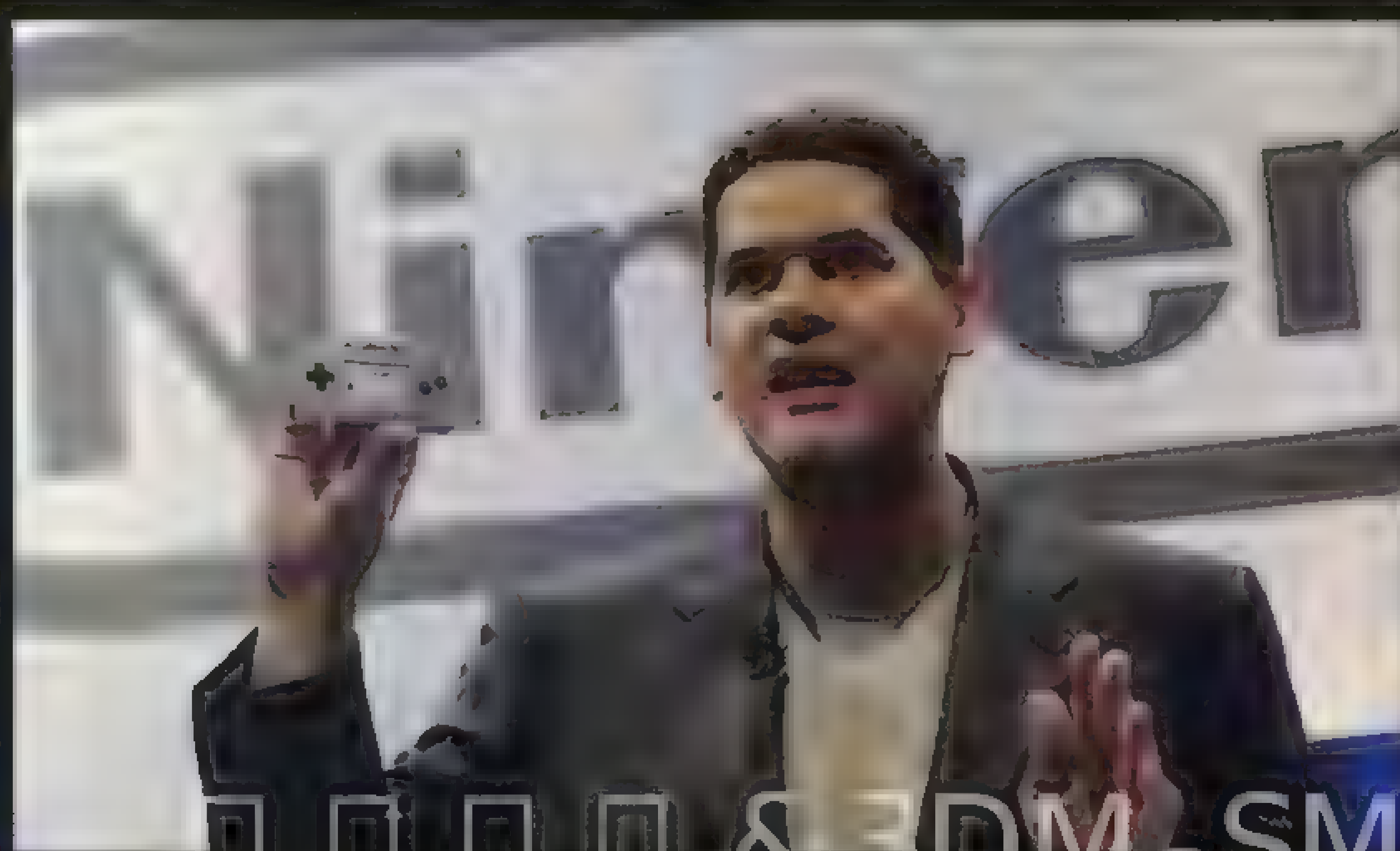
■宫本茂向观众演示《任天狗》



■任天堂发布会舞台一角

与现今游戏厂商的一般宣传策略相比，任天堂总是显得保守且特立独行。在3大主机公布、全世界瞩目的E3 2005上，它也保持了自己的一贯作风。除了故意将发表会的日期定在SONY和微软之后，在正式的发表会上对于新主机"革命"的宣传也留了好几手：没有公布任何具体的硬件参数，也没有公布实际的游戏画面，甚至连手柄的造型也完全保密！不过，在发表会上我们还是听到了一些关于"革命"的令人兴奋的消息，虽然不是很直观，但是每个人的心中也都留下了这样的印象：神秘面纱的背后或许真的是另一片天地！展会上突然公布的GBA强化版GameBoy Micro令很多人吃惊不已，小巧而时尚的造型很有可能会引起新的一番掌机风潮。《塞尔达传说》新预告片的公布可以说是早在媒体预料中的，不过这次预告片展示出的游戏新系统却令世界上所有"塞尔达FANS"以及在场观众惊叹不已。怪不得任天堂对本作寄予的希望是"超越《时之笛》"！

神秘与惊喜，这是任天堂发表会给人留下的最大印象——不过这也正是百年老铺的一贯作风啊！［文：阿修罗 摄影：多边形］



■雷吉向大家展示"GB家族"新成员——Game Boy Micro

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



■任天堂发布会在柯达剧院的顶楼举行



■乔治·哈里森正在向大家介绍任天堂今年即将发布的新作



■青沼英二为大家展示了《塞尔达传说》新作的预告动画

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 阿修罗

亲历任天堂E3新闻发布会



洛城当地时间5月17日上午9时30分，在位于好莱坞星光大道的柯达剧院顶层召开了任天堂的展前发布会。我们E3小组一行4人提前两个小时从驻地出发，希望能够抢在别人前面找到好的位置进行采访。经过一个多小时的行车之后，我们顺利抵达了目的地。然而，出现在我们眼前的却是已经人满为患的等候区——看来每个参与发布会的人都和我们有着一样的打算！来自世界各地的媒体的注意力在这一时刻全都集中在了这最后公布的“革命”主机之上！在经历了前一天PS3与Xbox 360震撼人心的发布会后，每个人都对这最神秘的Revolution抱有更大的期望。“究竟任天堂葫芦里面卖的是什么药？”每个人在等待进场的时候都这么问自己。

虽然在我们之前已经有很多媒体来到了现场，不过幸运的是，任天堂并没有像前一天的SONY和微软一样通过严格的安全检查以及身份认证来限制访问者参与发布会的资格。只要你耐心等待，你就能够亲自进入会场参加发布会！就在我们4人观察周围情况、制定行动方针的时候，我们的身后也已经排起了长龙。处于“重重包围”之下的我们这下已经不能移动分毫了，所能做的就只有安静等待发布会的正式召开！

好不容易等到了会场正式开放，我们随着人流涌入了大厅。虽然“柯达剧院顶层”这样的地点也颇有几分派头，但是整个会场的布置比起SONY自己的摄影棚以及微软租用的文物级剧院就显得比较简陋了！展厅的最前方是舞台以及3个大小不一的荧幕，前排的VIP座位是专门为来自各厂商的制作人以及日本、欧美的著名媒体人士准备，其他媒体都被安排在了比较靠后的位置。为了“全方位”报道这次发布会，我们4人在入场后就分散到了大厅各处，准备好摄影设备以及记录用的纸笔，要随时记下发布会上的一切情况！

经过十多分钟的入场程序后，大厅的灯光熄灭了。此时音箱里开始播放摇滚风格的背景音乐，屏幕上也开始出现一些闪烁的花纹，大厅里的观众们自觉地安静下来等待发布会的正式开始。

在充满动感的背景音乐中，一个熟悉的声音传了出来：“My name is Reggie. I'm about kicking ass. We are about making game.”这是美国任天堂市场部行政副总裁雷吉在去年E3的任天堂发布会上登场时所说的经典台词。在场的观众听到这句话就知道雷吉要登场了，于是立刻开始了低呼。此时，随着音乐的结束，舞台上亮起了聚光灯，一个东方人出现在了舞台的中央。“My name is Iwata, I'm about making game.”出乎人们的意料，站在大家面前的这位东方人正是任天堂的社长岩田聪！“喔唔！”刚才台下的低呼立刻变成了热烈的欢呼。

以这种意想不到的形式登场的岩田聪很快就开始自己“煽情”的演讲：“我喜欢玩游戏，昨天晚上我还玩了《任天堂全明星大乱斗》，我喜欢这个游戏！”随后，岩田社长开始为大家展示他“秘藏”的东西，也就是要在这次发布会上公布的游戏作品。之后，大屏幕上开始演示起一段新作的剪辑，在当中我们看到了《塞尔达传说》、《马里奥足球》、《银河战士PRIME 猎人》以及《杀手7》等大量来自任天堂本公司以及第三方软件商的影像，所有在场的观众对此无不议论纷纷。

影像演示结束、灯光再次亮起时，真正的雷吉站在了众人的面前。和去年一样，雷吉的演讲在幽默风趣的同时又充满了挑战性。这次他的主题是向大家展示任天堂在电子游戏界所取得的成就以及地位。20年来，任天堂总共售出了20亿套游戏软件，创造了多种改变了游戏业界发展方向的游戏主机以及游戏软件；任天堂在硬件制作和软件开发两方面都名列业界前茅，虽然家用机方面的成绩大不如昔，但是任天堂在掌机领域内依然有着无法比拟的竞争力，即使在PSP已经发售的今天，任天堂在掌机领域依然保持着94%的份额！

在自豪地介绍了任天堂的业绩之后，雷吉话题一转，开始为大家展示去年年末发售的新掌机NDS为游戏带来的创造性改变。他开始为在场观众介绍已经于日本先行发售的音乐软件《电子水世界》。《电子水世界》是一款很另类的软件，它甚至不能算是一款真正的游戏，但是人们却可以通过这款软件创造出独特的音乐。雷吉为大家介绍了一位来自纽约的DJ大卫·霍兰茨，并邀请他在现场用两台NDS演奏了《电子水世界》所创造的电子乐。雷吉用这段小插曲说明了一个问题，NDS不仅是一款为游戏人设计的主机，就连像大卫这样从不玩游戏、从不认为自己是“玩家”的普通人也可以通过这台主机找到属于自己的乐趣！

除了创造性之外，雷吉接下来又公布了任天堂的网络策略——Nintendo Wi-Fi Connection(任天堂无线网络连接服务)。从今年开始，任天堂将和Game Spy合作推广这项服务。除了Game Spy外，任天堂还将在全世界范围内与各大网络提供商进行广范围的合作。这种连接十分简便的网络服务，将使得拥有NDS的玩家可以在设置有无线网络热点的地区任意寻找认识或者不认识的玩家进行联机对战或者合作。雷吉特别强调，这项服务是完全免费的，玩家在使用这项服务进行第一方软件的联机时是不需要交纳任何额外费用的！雷吉宣布，首批对应这项服务的NDS游戏将是《马里奥赛车DS》以及《动物之森DS》，以及由Activision特别制作的《托尼·霍克》网络版。同时他也宣布，EA、Atari、Square Enix、Konami等25家各国知名厂商已经开始制作对应这项服务的游戏了。



在接下来的部分里，雷吉邀请美国著名的游戏电视台“G4”的美女主持缇娜登场，亲自为大家演示NDS游戏《任天狗》。《任天狗》之前已经在日本发售，这款分成3个不同版本发售的游戏不仅受到了日本媒体的高度评价，销量也相当可观。而由美女现场演示的《任天狗》更引起了在场的欧美媒体的关注。缇娜所养的狗狗在和缇娜交流时的可爱举动让在场的众人都发出了会心的笑声，





www.plumbook.cn

用触摸屏以及麦克风功能培养宠物的功能无疑让所有人都产生了浓厚的兴趣。在缇娜演示《任天狗》的无线通信功能时，一只戴着马里奥的红色帽子的狗狗进入了缇娜的游戏中。就在两只狗狗互相玩耍之时，任天堂的王牌制作人宫本茂手捧一台蓝色的NDS出现在了舞台上——原来他就是马里奥狗的主人！

随着演示的结束，宫本茂和缇娜双双走下了舞台。雷吉"鬼鬼祟祟"从自己的西服口袋里掏出了一样东西展示给大家。一时间所有的人都静了下来——不是因为吃惊，而是因为雷吉手里的"那个玩意儿"实在太小了，根本没有办法看清楚它的样子！"这是你们从没有见过的东西，它就是GameBoy Micro！"雷吉正式公布了他手中的小玩意的名字！台下再度响起了热烈的欢呼声。雷吉向所有人解释，GBM并不是GBA或者NDS的后继机种，但它是GBA的改良型。它拥有更小巧时尚的外形、更亮的液晶显示屏以及可以自由更换的面板，而且这款新掌机将全面对应已有的全部GBA游戏！

当然，光靠吃老本是不够的！GBA之所以如此成功，是和众多软件商为它量身订造的多彩游戏分不开的！在PSP这个强大对手面前，任天堂只有不断推出强有力的软件阵容才能立于不败之地！所以雷吉在公布了GBM之后立刻为大家展示起在未来一年中将要推出的重头GBA以及NDS游戏。虽然这些游戏中很多都是已经在日本发售了的作品，不过对于欧美玩家来说游戏的阵容却极度豪华，更何况当中还有《马里奥与路易2》、《新超级马里奥兄弟》以及《恶魔城》这样受到全世界关注的全新作品！

当人们的注意力再度从大屏幕转回到舞台上时，岩田聪社长已经背着双手站在那里了！"我们已经介绍了NDS、新的GameBoy，还有它们上面的新游戏，我们现在应该来说说'Revolution'了！"在大家还没有反应过来的时候，岩田社长就举起了一直背在身后的右手。在他的手中，我们看到的正是任天堂的神秘新主机——革命！这时，台下爆发出了开场以来最热烈的一次欢呼。代号为革命的这台主机十分小巧，岩田社长单手就可以将其举起，机体通体呈黑色，造型十分工整。在岩田社长把它放到演示台上接通电源以后，机身前面亮起一道荧光蓝的光条，十分醒目。岩田社长强调，大家看到的这台主机是任天堂专门为了发布会而制作的试作机，主机的颜色等细节并不是最后的决定方案。

在简单介绍了一些革命的基本性能之后，岩田聪并没有像SONY和微软那样用大量精彩的demo来展示新主机强劲的机能，却用解说的形式为众人制造了许多悬念。他表示，新主机的实际机能会让所有人感到吃惊，并且发出由衷的感叹。他还表示，新的主机将会把"主机"、"手柄"、"电视"和"网络"结合成一个完美的整体——每台革命都会内建Wi-Fi无线网络功能，并且和NDS进行联动。岩田聪说，革命将会和其他两台新主机一样采用无线手柄，但是由于这款手柄的设计过于独特，所以暂时不宜将其公开。至于网络部分，岩田聪表示任天堂已经开始制作数款运用无线网络功能的游戏，而他本人也特别要求开发人员加紧制作对应这一功能的《任天堂全明星大乱斗》！关于将会在革命上推出的游戏，岩田聪特别强调了宫本茂正在制作一款全新的游戏，目标是创造一个全新的任天堂品牌，不过目前尚不能公布该作的细节。而来自传统阵营的革命版《马里奥》和《塞尔达》也已经开始进入开发期了。随后，现场的大屏幕还演示了很短的一段《银河战士PRIME3》的影像，岩田聪向大家保证，在革命上推出的本作将会让大家体验到一个更加刺激的宇宙冒险空间。



面对在场的游戏厂商代表，岩田聪表示，革命将会赋予现在的电子游戏以更多的发展空间，游戏开发者将发现他们能在革命上实现更多的独到创意。他指出Square Enix已经开始着手开发基于无线网络功能的革命版《最终幻想 水晶编年史》。他还表示，基于革命的游戏开发工作将会比其他次世代主机平台更加简单、快捷，开发成本也会降低，对于开发者来说"危险性"更低。最后，他补充道，革命的向下兼容能力不仅包括NGC游戏，这台主机将可以下载并兼容任天堂二十年来除了VB外所有家用主机上的所有游戏！于是，会场上再度爆发出了欢呼之声！

岩田社长指出，主机只是一种工具，游戏才是给玩家带来乐趣的关键！他表示，革命的目标不仅是令核心玩家（Core Gamer）感到满意，吸引普通玩家（Casual Gamer），还要让很少玩游戏的新玩家（New Gamer）领略到次世代电子游戏的奥妙之处。制作更多的游戏、吸引更多的玩家、为厂商创造更多的机会，这才是革命的最终目标。



发布会最后一个大的环节是下一年中NGC游戏的介绍，登场的是NOA的副总裁乔治·哈里森。《超级大战争》、《口袋妖怪XD》、《马里奥棒球》、《马里奥足球》和《马里奥聚会7》、《与马里奥一起DDR》等作品是宣传的重头，而《苍炎之轨迹》、《大金刚康茄鼓2》、《ONE PIECE》等作品也受到了与会者的一致好评。在介绍完其他作品后，乔治·哈里森单独介绍了《塞尔达传说》新作，并公布了游戏的最新宣传片。这段宣传片除了公布了游戏的副标题为《含光公主》外，还揭示出了游戏中的关键系统——林克将会变身成狼形进行探险！作为在东西方玩家中同时享有至高荣誉的"《塞尔达传说》系列"最新作，这段宣传片再度让会场中充满了欢呼声。本作的监督青沼英二在宣传片结束后登上舞台，向在场的媒体宣布——任天堂提供被媒体的press kit中将会附赠收录了完整宣传片的NDS专用卡片！这无疑令所有与会的媒体陷入了疯狂状态之中！



这时，雷吉再度出现，对整个会议做了一个简短的总结，并对大家参与这次发布会表示了感谢。发布会就这样在人们一边感叹"革命"没能够公布更多细节，一边回味《塞尔达传说》的精彩宣传片中落下了帷幕……

从现在开始的1年之内，任天堂将会有几场艰巨要打：《含光公主》能不能重现《时之笛》的辉煌？NDS能不能再获成功？革命究竟有多少成功的希望？我们只有拭目以待了……

E3花絮

SOUL 在展会上收到的展台小姐赠送的最"恶心"的礼物就是一只口味独特的耳朵——THQ为了宣传次世代大作《GUN》而送的仿真度很高的塑胶耳朵，不过《GUN》只公布了游戏名……

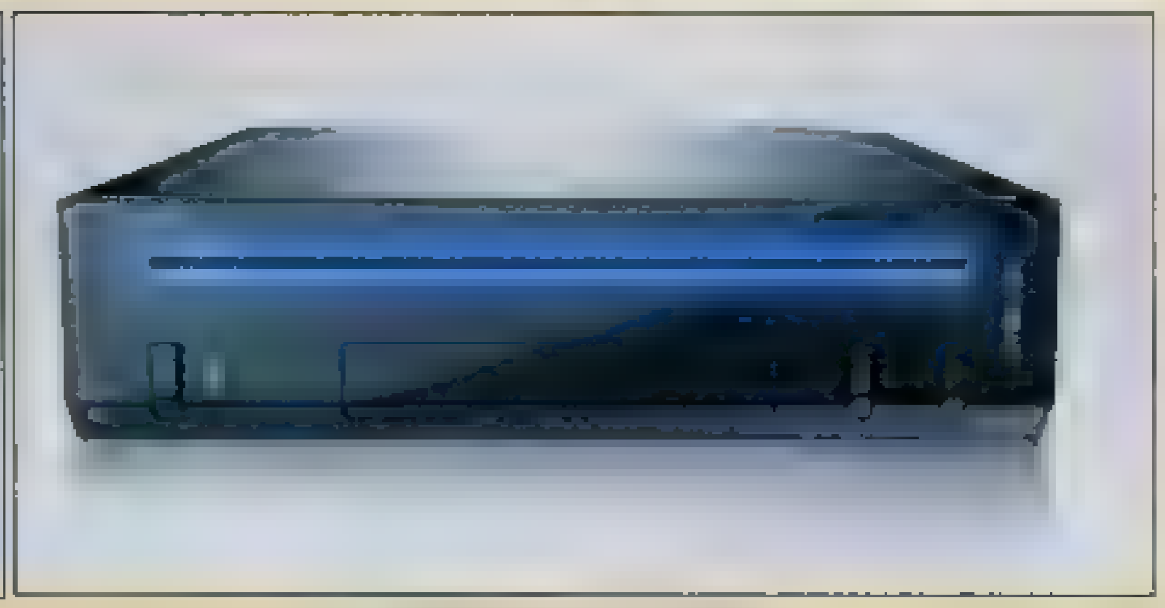
新主机情报总汇

文 星夜 SOUL　编 SOUL

“革命”情报总汇



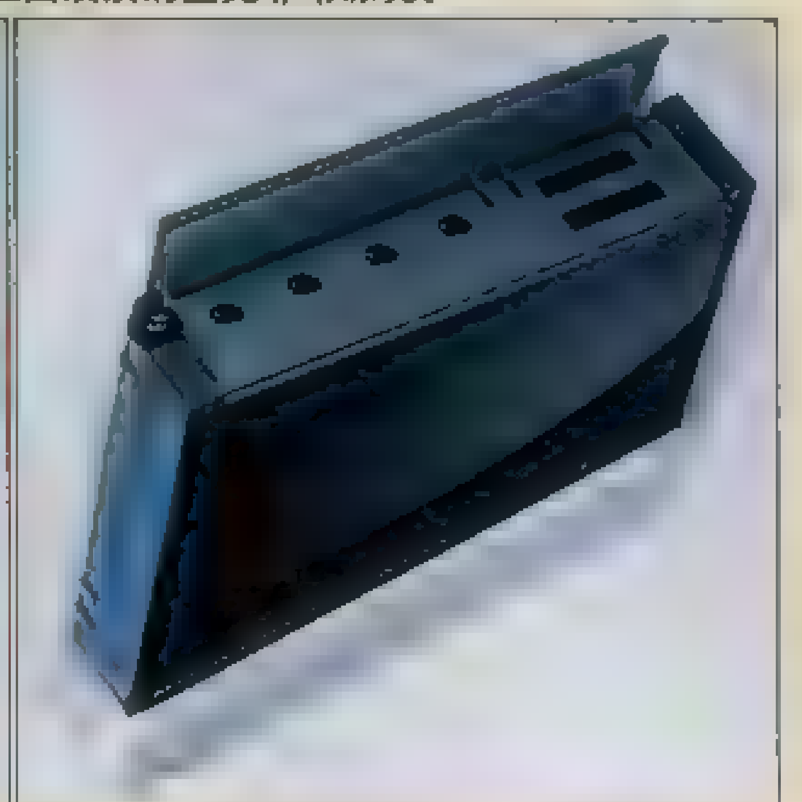
▲“革命”将采用12CM光盘。



▲正面淡淡的蓝光非常漂亮。



▲宫吉表示，“革命”将非常讲究主机本身的“性感”程度。



▲打开面板，这是一套完善的NGC接口。

■“革命”仍只是开发代号，并不是新主机最终的正式名称。

■E3发表会上所亮相的为“革命”的试作机，实际的主机还会更小！岩田聪表示“它将会是任天堂史上体积最小的一台家用游戏机”。

■“革命”性能概要：采用12CM的光碟作为媒体、吸入式光驱、可以播放DVD(可选功能)、无线式控制器、内置Wi-Fi、向下兼容NGC游戏、内置512MB闪存，可以通过SD卡接口外接SD卡来增加内部闪存的容量；机能大大高于NGC，但同时也很注意主机外形的小巧化。

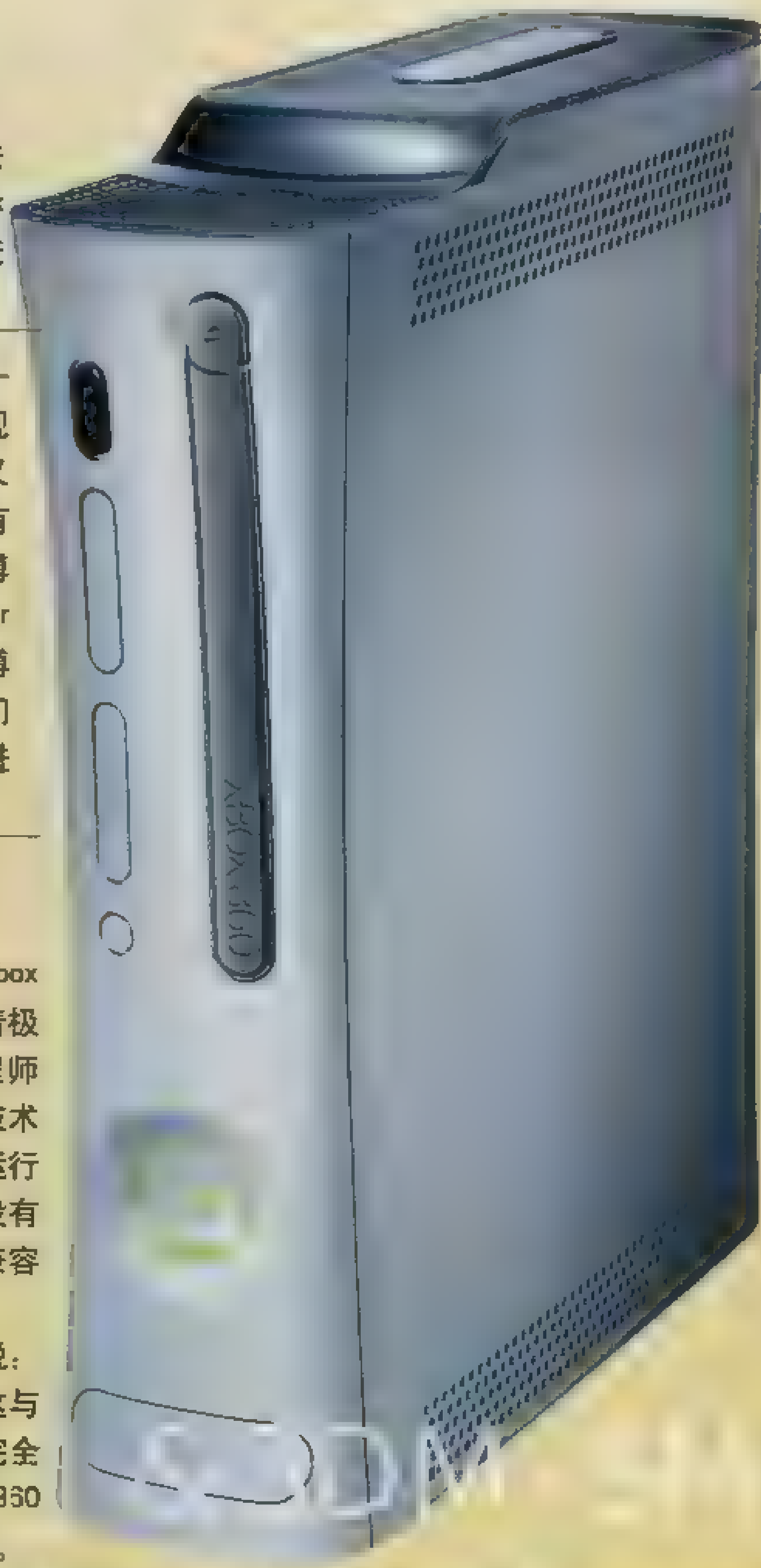
■任天堂的传统明星游戏将全力登场“革命”，包括《马里奥》、《塞尔达》、《全明星大乱斗》、《大金刚》及《银河战士》等。

■“革命”的正面及侧面设有小面板，可以打开小盖子，里面就隐藏着各种接口，包括NGC手柄插口、NGC记忆卡插口、SD卡接口、USB接口等。因此“革命”也可以相当于是一台小型化的NGC。

■通过“革命”，玩家将可以下载FC、SFC以及N64的游戏在“革命”上玩，也就是说，通过“革命”，玩家将可以玩到以往所有的任天堂的家用机游戏！而游戏下载服务除了会提供任天堂自己开发的游戏外，也将会提供一些第三方的游戏，目前任天堂正在与第三方探讨细节问题。不过这些游戏的下载是需要付费的。

■在接受路透社采访时，岩田聪表示“革命”的具体细节，例如价格、发售时间以及其神秘的控制器将会在年底公布。不过来自欧洲媒体的消息，从任天堂的干部层传出话来，“革命”的发售时间可能会在2006年末在美国最先发售，之后很快就接着在日本发售，最后欧洲方面则是2007年3月发售。

Xbox 360情报总汇



Xbox 360的发售时间与价格

关于Xbox 360的发售时间，微软官方的说法是2005年末，不过从各方面迹象来看，感恩节(11月的最后一个星期四)是最有可能的准确发售时间。在价格方面，J Allard透露说微软内部目前并未决定Xbox 360的价格，不过应该是在300美元左右。业内流传极广的说法是，Xbox 360将会卖360美元。另有消息指出，Xbox 360可能将会在中国广东省进行生产，预计今年7月进行试生产，9月份投入大规模量产。

Xbox 360年内推出40款游戏？



目前正在开发的Xbox 360游戏有160多款，微软的目标是首发当天有16款游戏上市，其中一半为续作，一半为原创新作，年内争取推出25～40款游戏。如此庞大的游戏阵容在整个游戏业历史上也是非常罕见的。对此，目前业界已经传出微软以银弹战术“勾引”第三方的说法，例如许多日本游戏开发商尤其需要资金支持，对此Peter Moore的说法是：“所有日本开发商都能够获得实现他们梦想的一切。我们是有财政上的支持，然而谁又不是那样做的呢？”Peter Moore同时表示，并不是所有加盟者都是考虑到资金问题。《最终幻想》之父坂口博信近年来已经处于半退休状态，然而在一年前，Peter Moore的造访让他决定再次出山。Peter Moore在坂口博信位于夏威夷的家中介绍了他们的Xbox 360以及他们的理念，现在坂口博信正在东京管理数百人的团队进行新作开发。

Xbox 360相关情报总汇

■Xbox 360名称的来源：Xbox 360的名称来源除了本刊上一期报道的“360度环绕在玩家周围外”，还有两点重要考虑因素：其一、J Allard非常喜欢法拉力360跑车；其二、“Xbox 2”感觉上似乎比“PS3”落后一级。相信第二点是一个非常重要的原因。

■Xbox 360的DVD播放功能：Xbox 360的DVD播放功能实际上采用的是InterVideo的“WinDVD”技术，这项技术是InterVideo公司在2004年7月授权给微软的。目前WinDVD播放引擎被广泛安装于全球的1.25亿部PC以及消费电子设备。

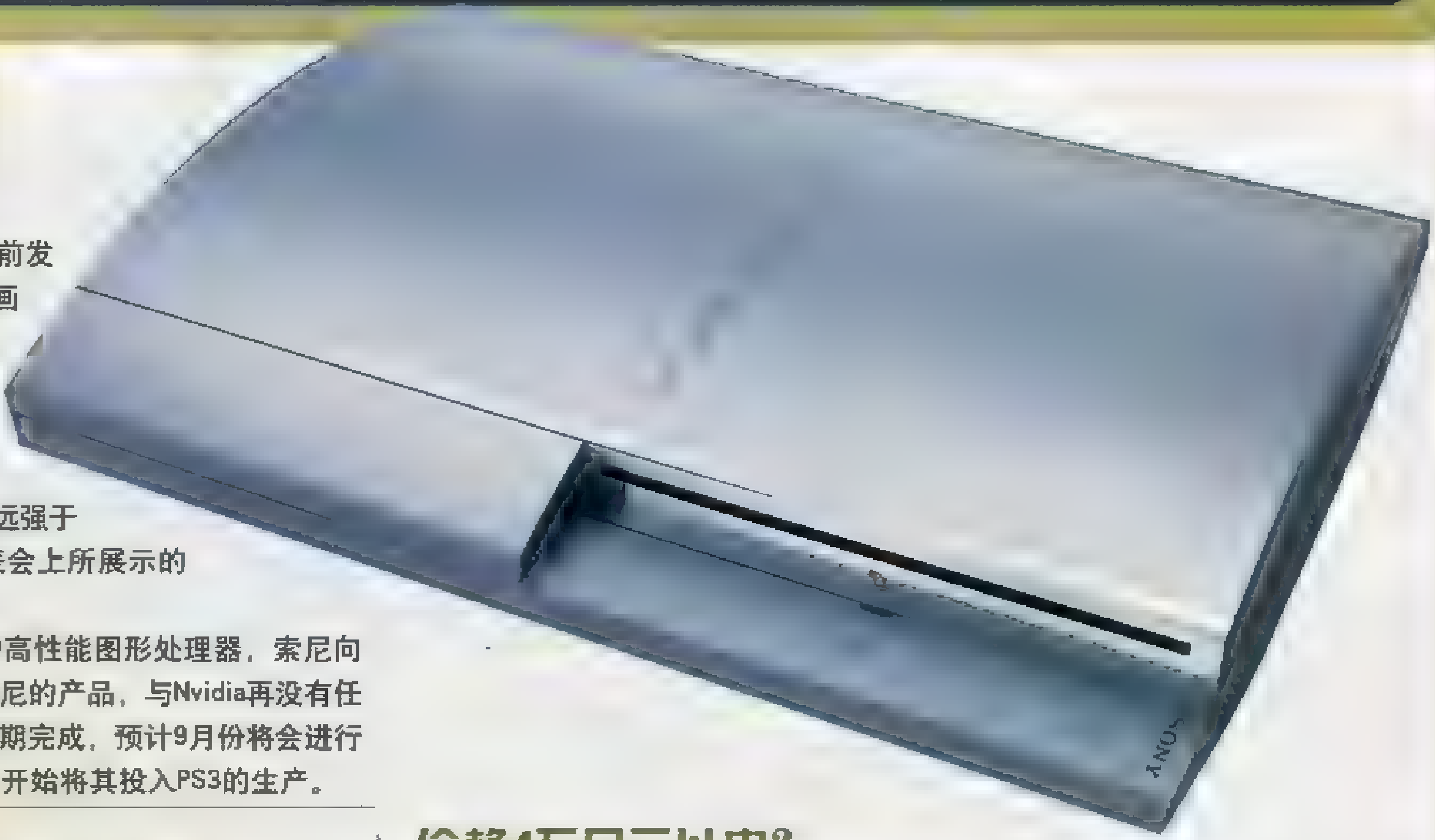
■MTV的Xbox 360节目：MTV在世界各地的电视台都播放了Xbox 360的公布节目，不过在各个国家的节目略有不同。美国方面有1800万人同时收看了该节目。而英国MTV由于受到广播法规等各方面限制删节了很多内容，中间还插播了不少广告，让英国玩家大为不满。

■“向下兼容最畅销的Xbox游戏”：由于Xbox 360与Xbox的基础结构相差太大，要使得Xbox 360向下兼容有着极高的技术难度。负责这部分工作的微软软件工程师Michael Brundage表示这是他有生以来遇到的最大的技术挑战。微软是决定通过软件模拟的方式让Xbox 360运行Xbox游戏的，由于对是否能够实现所有游戏的模拟没有把握，微软官方才会向公众表示Xbox 360可向下兼容“最畅销的Xbox游戏”，而不是兼容所有Xbox游戏。

■《光环3》与PS3同步发售：微软在《时代》的专访中说：“索尼发售PS3的时候，他们会刚好碰上《光环》。”这与业内广泛流传的微软将会以《光环3》狙击PS3的说法完全吻合。按照盖茨的说法，《光环3》是明年春季Xbox 360第二波软件阵容的先锋，并且该作几乎是“完美的”。

www.plumbook.cn

PS3情报总汇



RSX图形芯片尚未开发完成

虽然索尼方面以及不少第三方都确认，索尼展前发布会上的DEMO全部都是即时演算的效果，即便是动画性质的游戏预告片也代表着PS3的真正运算实力，不过实际上，PS3所用的"RSX"(真实合成处理器)图形处理器仍未开发完成。E3发表会上用来运行那些惊人DEMO的是CELL处理器与Nvidia即将推出的高端PC机用GPU。但索尼表示，真正的RSX会远远强于这款GPU，因此今后PS3的实际表现甚至要比发表会上所展示的DEMO效果更强。

RSX处理器是由Nvidia研究设计，索尼生产的高性能图形处理器，索尼向Nvidia支付研发费用后，RSX处理器就是完全属于索尼的产品，与Nvidia再没有任何关系。据Nvidia方面透露，RSX的设计定案将于近期完成，预计9月份将会进行首批试生产，圣诞期间应该会有首批成品问世，并开始将其投入PS3的生产。

久多良木健：PS3不是游戏机！

SCE社长久多良木健在接受媒体采访时表示："PS3不是游戏机，我们从来没有把它称为游戏机。我们成立SCEI的时候就梦想有这样一款产品。初代PS以及PS2是为了PS3作准备的。"正如E3展前发布会的宣言一样，久多良木健表示，PS3是一部为多媒体娱乐准备的超级计算机，这就是他们与IBM合作的原因，因为IBM在超级计算机领域是最著名的。久多良木健直接将Xbox 360定义为"Xbox1.5"，但他并不是指Xbox 360的主机机能不够强，"PS3创造的是一个虚拟世界，仅仅提高图形性能以及解析度不会对现有的游戏机做出任何改变。"久多良木健说。

价格4万日元以内？

PS3的性能令人满意，然而CELL处理器、RSX图形芯片、蓝光光驱……大量尖端新技术的采用让人们对于该主机的造价产生了担忧。索尼到底能够将PS3的价格控制到怎样的水平？

据日本《每日新闻》报道，索尼高层表示PS3的首发价格将会在5万日元以内，对比其高配置，这样的价位显然已经是大大低于造价。而据报道，SCE高层向合作伙伴透露的价位是4万日元以内。由于PS和PS2的首发价格都是39800日元，因此多数人预测，PS3的初期售价也将会是39800日元。



PS3的游戏影像到底是真是假？

索尼展前发布会上所公布的影像表现力惊人，但是却有许多业内人士怀疑，善于夸大主机性能的索尼给我们演示的真的是PS3运算出来的画面吗？

负责PS3多数DEMO以及游戏预告片制作的菲尔·哈里森(Phil Harrison)在接受记者采访时表示，展前发布会上所有DEMO都是即时演算的，不过多数游戏预告片则是动画，但这些动画都是直接取材自游戏即时演算的效果剪辑而成的，代表了PS3的真正即时演算实力。另外效果惊人的《机车风暴》使用的是经过后期加工的影像，类似于《GT赛车4》Replay的效果。

索尼是从5个月前开始向第三方发布游戏开发工具包的，E3上所演示的DEMO制作时间一般只有2~5个月，制作效率相当高，也体现了PS3开发环境并不像外界传言的那样困难。

在PS3的众多游戏预告片中，《杀戮地带》新作可能是最令人震撼的，同时也是人们最有疑问的。据开发商Guerilla的设计师Jan-Bart Van表示，这个片断是从去年11月末开始制作的，一直到发布会的前3天才制作完成。这段影像并非即时演算，不过Jan-Bart Van表示PS3的即时演算可以达到这样的效果。

GBM情报总汇

■GBM(GameBoy Micro)是GBA的兼容机，可以玩所有的GBA游戏。

■GBM采用大小为2英寸的液晶屏，是任天堂的GB系掌机中具有最亮丽效果的液晶屏。(GBA屏幕大小为2.9英寸，NDS单屏的屏幕大小为3英寸)据我刊记者在现场的试玩感受，GBM屏幕的亮丽度远超GBA SP，并和NDS的屏幕效果相当。

■GBM的外形大小为：长101毫米、宽50毫米、厚度17.2毫米。其外壳采用合金金属制作，更有质感。GBM的前方面板是可更换式的，目前公布的面板造型就有数十种以上。(如最下面所显示的)

■GBM的重量只有约80克。原START和SELECT键被移到了机身正下方，并且在打开电源的时候会发出蓝光。

■GBM利用其扩展接口来给内置的锂电池充电。此外，GBA还对应任天堂推出的影音播放器"播放君"，可以播放MP3音乐及MPEG4影像。

■美国方面GBM预计将于今年秋季发售，日本方面未定。至于售价方面，有传言GBM的价格是在GBA SP和NDS之间，但据悉许多零售商表示希望GBM的售价在GBA SP之下。



GBM 实际大小



E3花絮 SOUL：打开旅馆里的电视了解一下美国的电视节目，结果一打开就看到阿诺·施瓦辛格在一本正经地在念台词，咦，这个片没看过耶……什么？不是电影？这个是阿诺作为加州州长所做的政府广告！(-__-)

众多精英联手打造的千年史诗！



文 纱迦



失落的奥德赛 Mistwalker RPG

X360

这款原创RPG堪称Xbox 360用来打开日本市场的杀手级作品！游戏的制作阵容极为豪华：坂口博信统筹，植松伸夫作曲、重松清撰写剧本、井上雄彦担任人设。本作描写的是一位活了一千年的男人身边所发生的故事，玩家将控制主人公在冒险的过程中不断回忆过去，是一款很有新意的游戏。

坂口博信

原"《最终幻想》系列"的游戏制作人，现任Mistwalker公司的董事长。

植松伸夫

著名音乐家，代表作是"《最终幻想》系列"，为玩家留下了无数名曲。

重松清

日本著名作家，他的小说在日本被称作"补充心灵的营养"，每本书都堪称话题之作。

井上雄彦

在亚洲地区拥有极高人气的漫画家，其代表作《篮球飞人》、《浪客行》都获得了巨大的反响。

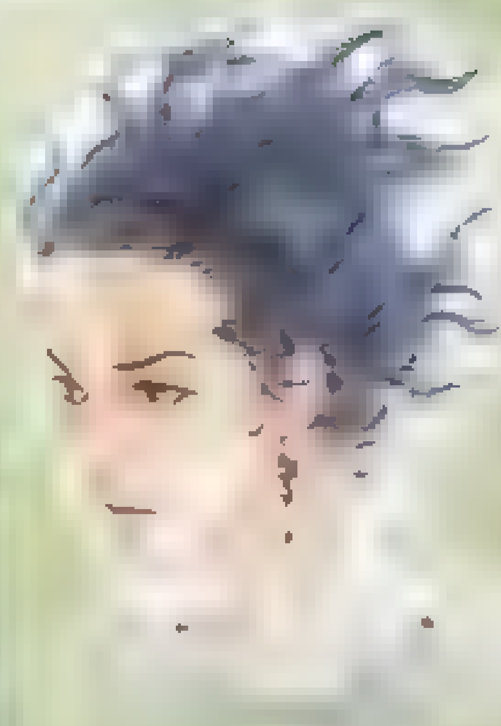
CHARACTER

凯姆·阿拉戈纳



拥有王族血统的男子，不知为何拥有了不死之身，现在已经活了一千年。

赛丝



和凯姆一样，也活了一千年，其他关于她的情报目前完全没有公开。

令人期待的剧情

本作的世界观设定于一个正在发生魔导产业革命的世界中。主人公凯姆·阿拉戈纳是一个活了一千年的男人，游戏中只要接触回忆中的地点和物体，就会让凯姆以做梦的方式回忆过去。玩家可以在冒险途中解读过去，也可以在一天的冒险结束之后重温。这个要素虽然不是游戏的主轴，但绝对是玩家不可错过的设定。

重松清专门为本作撰写了一个名为《千年的记忆》的剧本。《千年的记忆》是指主人公凯姆·阿拉戈纳在这一千年来的记忆，包括与家人的记忆、与恋人的回忆等等。重松清笔下的故事总是能带给人一种发自内心深处的独特感动，相信《千年的记忆》也不会让玩家失望。《千年的记忆》至今仍未写完，据悉长度将达到50话！

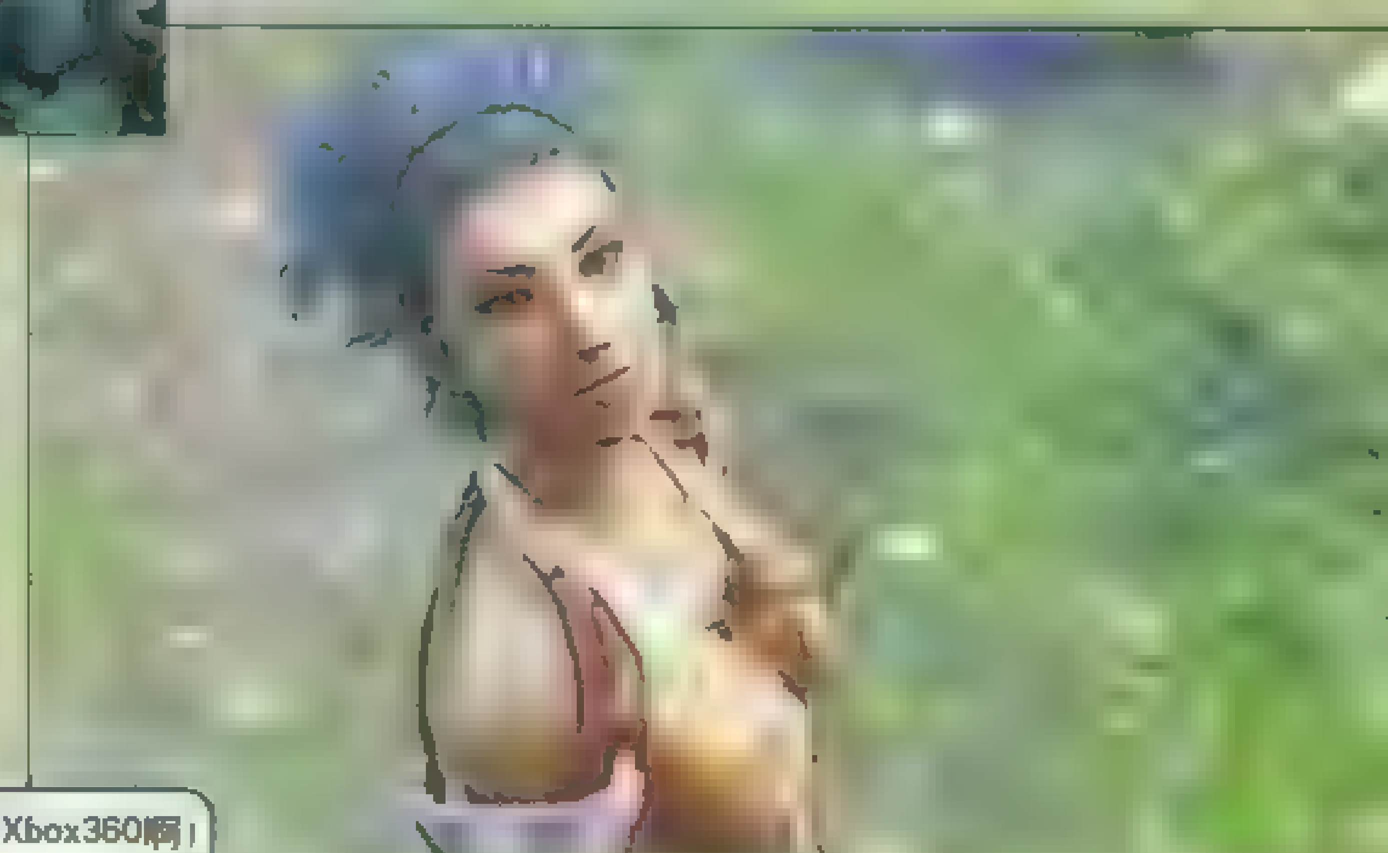


◀这是实际游戏中通过即时演算来表现的战争场景，实在是太令人震撼了！

扑朔迷离的系统

作为一款RPG，系统当然是最令人关注的。而游戏制作人坂口博信过去又是以制作《最终幻想》而闻名于世的，这就更令人好奇了。不过从现在来看，游戏的完成度并不高。虽然游戏剧情和主人公设定已经完成得八九不离十了，但最重要的游戏系统还是没有公开。目前只知道本作的系统核心是"死不了的男人能从死人身上吸取技能和力量"。

以今天的眼光来看，"从死人身上吸取技能和力量"并不是什么很新鲜的设定，而在过去的"《最终幻想》系列"里也出现过类似的设定。而最令人关注的战斗系统却没有消息，而战斗画面也没有公布，只是公布了一张千人混战的壮观场面。难道这就是游戏的战斗画面么？如果真是这样的话，那可真是惊人呐！



▶井上雄彦大师笔下的赛丝在游戏中同样栩栩如生，真不愧是Xbox360啊！

坂口博信如是说



在电影《最终幻想 灵魂深处》遭遇滑铁卢之后，坂口博信离开了当时他任职的Square。从去年夏天开始，蛰伏多时的坂口博信频频在各大媒体亮相，为微软的下一代主机大造声势。这次随着Xbox 360的公开，他更是一举公布了《失落的奥德赛》和《蓝龙》这两款强力作品，令业界为之震惊。下面就让我们来听听他对这两款游戏的补充说明吧！

◆两款游戏的共通之处

很早以前，我就想做出一款"让玩家走遍全世界每一个角落"的游戏，如今Xbox 360给了我一个实现这个愿望的机会。在这两款作品的世界之中，每一个角落都会有一些小机关，从而让玩家想接触世界的每一个部分。在《失落的奥德赛》里，只要按按键就可以去触摸各式各样的地方，引起各种各样的后果。《蓝龙》也是如此，总之整个《蓝龙》的世界都有各式各样的机关，而且每个物体都可以自由移动。

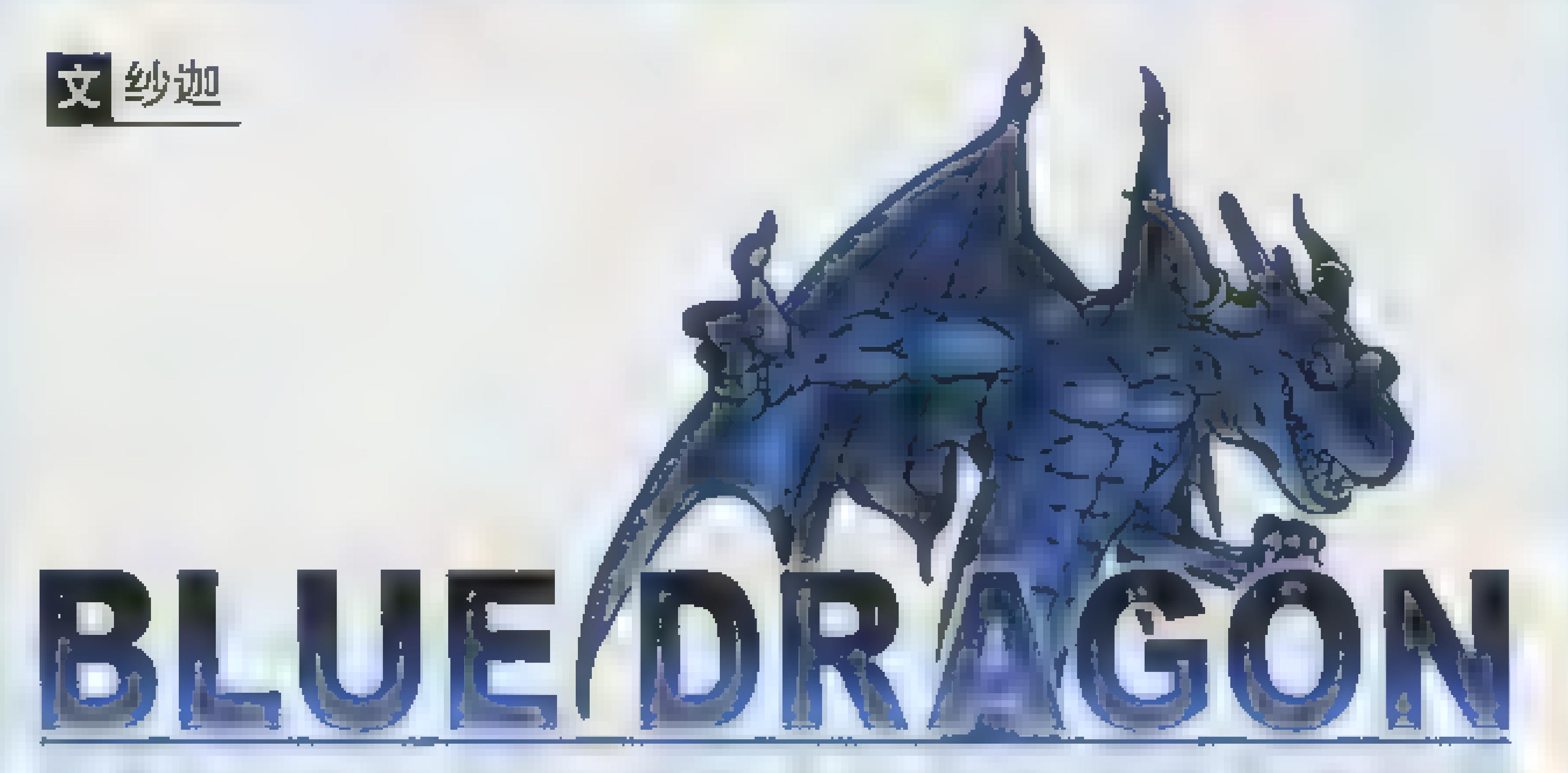
◆游戏的进化程度

由于Xbox 360支持HDTV，所以游戏的画面将相当惊人，而更厉害的是强大的物理引擎。以怪物高高跳起这个动作为例，以后这个动作就不再是固定不变的动画，而是用物理引擎来完成即时运算，不但皮肤会有自然的弹性，就连头发和衣服也是一样。所以每个动作将会变得相当真实。再比如，用风吹去时，一般会看到树枝、岩石等物体被强风卷起之后再纷纷落地的情况。如果用Xbox 360的物

3DM

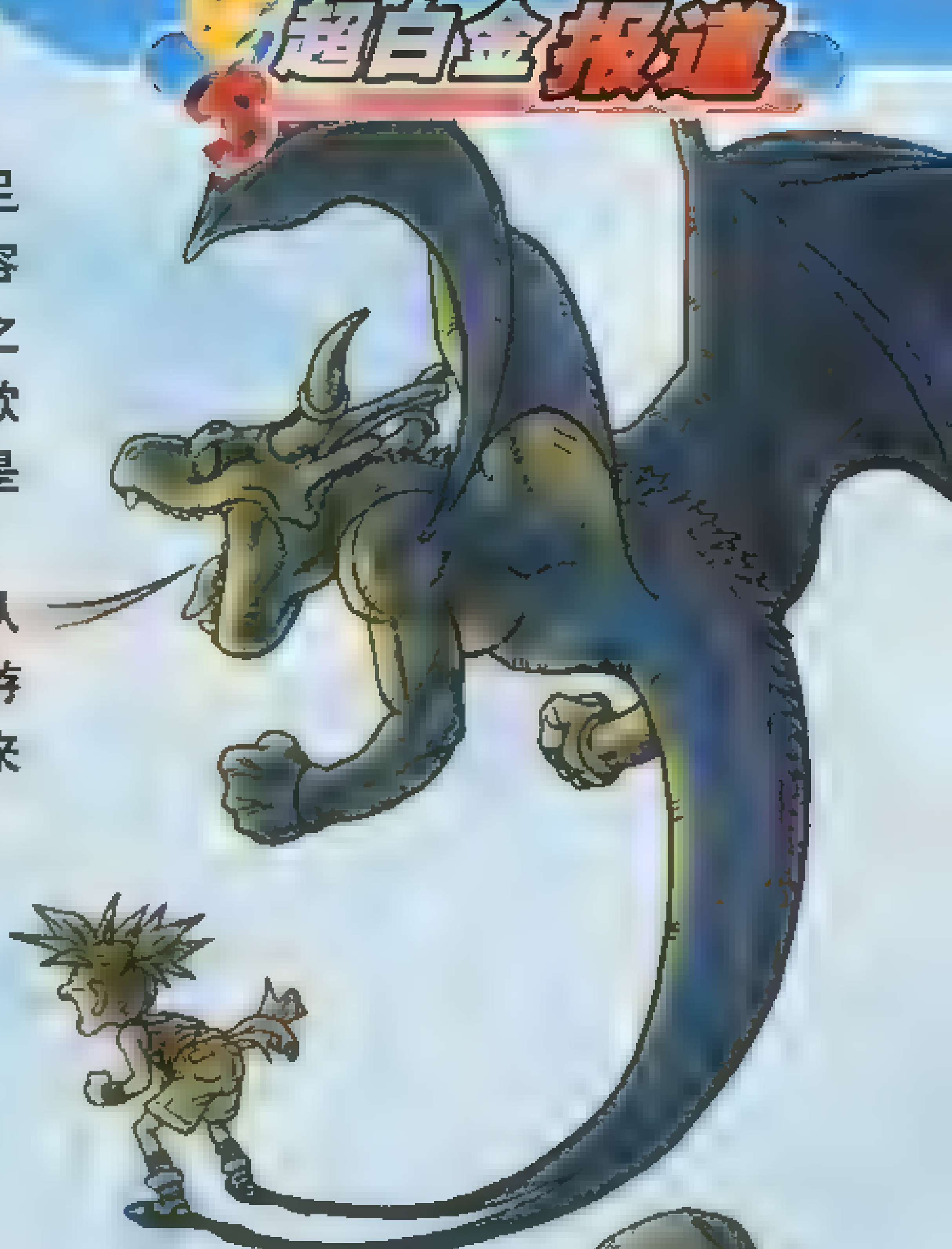
坂口博信+鸟山明=无敌？

文 纱迦



蓝龙	Mistwalker	RPG
X360 BLUE DRAGON	发售日未定	日版

坂口博信+鸟山明，这个足以令所有日本玩家都为之动容的组合，在Xbox360进军日本之际，拿出了《蓝龙》这样一款RPG作品。这个游戏的舞台是一个布满古代遗迹的星球上，以主人公修为首的五人组成队伍在这个星球上展开冒险。游戏的主题是“心灵之光照耀出来的阴影”，标志系统是“换影”，听起来真的很吸引人！



剧情简介

故事发生在一个布满古代遗迹的星球上，由于是已经灭绝的文明所遗留下来的遗迹，所以现在的人并不知道这个遗迹的用途，也没有办法让它们运作，事实上这些遗迹是需要魔法才能操控的。故事开始时修、库露珂、吉洛三人住在一个村子里，他们一开始并不会操作影子，但在某种情况下学会了这一点，也学会了操作遗迹……

以上便是《蓝龙》的大致剧情。曾参与8代《DQ》制作的鸟山明此番不但为《蓝龙》作画，还对游戏的剧情提出了很多建议。为此坂口博信把之前的构想全部推翻，以最快的速度按照鸟山明的构想重新编写了剧本。据鸟山明透露，本作的剧本很有少年漫画的风格，是一个紧张刺激的科幻冒险故事，与“《DQ》系列”给人的感觉完全不同。



修 シュウ

本作的主人公，是一个16岁少年。他个性开朗，不拘小节，做事往往不经大脑。他的心中秉承着“无论如何也不能放弃”的信念，平时没事总喜欢待在村内的遗迹中。



玛尔玛洛 マルマロ

恶魔族的男孩子，换算成人类年龄的话大约是14岁左右。恶魔族的习惯是用舞蹈来表达自己的感情，而且种类异常丰富，看来是我方阵营中的搞笑角色。



库露珂 クルック

平时总是笑脸迎人，但也有冷静的一面，是个早熟的女孩。她今年16岁，是修和吉洛的朋友，住在同一个村子中。从她的言行中完全看不出她阴暗的过去，以及她心中的恐惧和不安。



吉洛 ジーロ

修和库露珂的朋友，现年17岁。和修相反，他是一个行事稳重的男孩，凡事都准备周到，不到计划周全时绝不动手。他很喜欢库露珂，为此总把修当成他的情敌。



佐拉 ゾラ

20岁的女佣兵，过去曾数次被人背叛，因此变得不愿相信任何人，只肯相信自己的力量。她和修等人似乎以前并不相识，也不清楚她接近修的动机何在。

换影系统

游戏中角色的心灵所具备的力量，在战斗时会变为阴影，这便是所谓的“换影”系统。主人公修的心灵形态和力量都与龙比较接近，因此他在战斗时的影子就会变成龙。平时每个人的影子是半透明的人形，但战斗时就会变成各种各样的形态来战斗。

因为是用影子来战斗，所以每个人身上都不用带武器。比如修只要用手做出砍的姿势，他的影子龙就会以同样的姿势斩杀敌人，魔法和特技也是一样的。而每个人的影子形态并不止一种，目前已知的种类有剑、刺客、力量魔法等等，玩家可以自由变更。

影子从某种意义上来说和职业差不多，每种影子都有不同的战斗技能，总数多达数百种。玩家可以自由组合数百种战斗技能，从而得到战士型、回复型等组合。

理引擎来表现，那么这些物体的掉落情况就不会是千篇一律、一成不变的，而将以非常真实的方式来掉落。如果马上再施展一次风魔法，那么可以看到树枝、岩石等物体从刚才掉落的地方再次被吹起来。

◆对Xbox 360的看法

Xbox 360就有如一台超级电脑，而微软提供的开发工具包也相当容易使用。更重要的是，连网络基础都已经完成了。对于软件厂商来说，要架设并维护网络是相当困难的事情，但微软却已经解决了这一问题，我个人认为这一点很好。至于能否做出超高水平的游戏，这点还是要看游戏制作人的努力。不过Xbox 360已经有了非常好的软件开发环境，而且网络环境也相当好，这些都是小公司无力解决的问题。正因为微软已经解决了这些问题，所以游戏制作人就可以全身心地去研究如何增加游戏的乐趣。

◆两款游戏的上市时间

我们的目标是至少要让其中一款游戏在主机发售后的一年之内推出，至于能不能让两款游戏都做到这一点，现在还很难下结论。毕竟RPG一向讲究内涵，所以很花时间，要是为了追求快而做出无聊的游戏就没有意义了。所以我们还是以品质为重，并在可能的范围内尽快推出。目前我们正在全力制作中，希望不会让大家等太久，请大家多多期待。



▶这张图其实是《蓝龙》的CG画，并非即时演算画面，但坂口博信宣称在Xbox 360上即时演算一样能达到这样的效果！

&3DM

©2005 BIRD STUDIO/MISTWALKER,INC.All rights reserved
©2005 MICROSOFT Corporation.All rights reserved

E3花絮 SOUL：洛杉矶还真是大，而且绝大多数建筑都只有一两层楼高，真的是非常奇妙的景观。据说这种平房的布局是因为洛杉矶属于地震区。



早已放出将在Xbox360上推出《DOA4》消息的Tecmo，在E3展前公布了一段《DOA4》的最新影像。这段影像不仅展示了游戏中的打斗场景和实际画面，同时还包括了三位全新的角色。虽然除了该影像之外，Tecmo几乎没有再公布其他相关情报，我们也只知道三位新角色的基本资料，但本影像还是立刻引起了游戏媒体和玩家们的密切关注。传闻《DOA4》已经定于2005年内发售，对本作有兴趣的玩家可以留意我们的后续报道。

文 沙罗

DEAD OR ALIVE 4

死或生4 | Tecmo | FTG | X360

新招式追加



▶先在墙壁上小跑一载，然后一记"腿"投，简直令对手防不胜防，霞也变得更像一名忍者了！





▶▲在天袭脚结束后霞紧跟着出了一记肘击，这可是本作中新追加的招式啊！不知这招在本作中的出法会不会太难，如果在腿技结束后还能够改变招式的段位就更好了。

新生——究极格斗！



八极拳达人？



◀清秀的脸庞还有些稚气未脱的感觉，大概还只有10多岁吧，但飘逸的动作令人难忘。



心 流派 八极拳 出身 日本

从服饰和动作上我们一眼便能看出，她来自日本，并且使用的是八极拳。这套拳法从影像中来看与雷芳的流派太极拳彼有几分相似。不知她又是为了什么而参加这次的死或生大会呢？



▲铁山靠？这招和雷芳的"背折靠"极为相似……

◀第二套拳法装，服饰不禁让人联想起过去中国春节……小孩时常……到的……门的装扮

©TECMO.LTD.

www.plumbook.cn



刀法达人？

埃利奥特

流派 形意拳
出身 英国

头金黄的短发，手持画有神龙图案的大刀。这位稚气未脱的少年不知为何大老远从英国跑来中国来学拳法……给人一眼看去很像《猎人×猎人》中的酷拉皮卡，就连打斗时发出的声音也十分相似。不过没想到他的刀法也使得这么好。



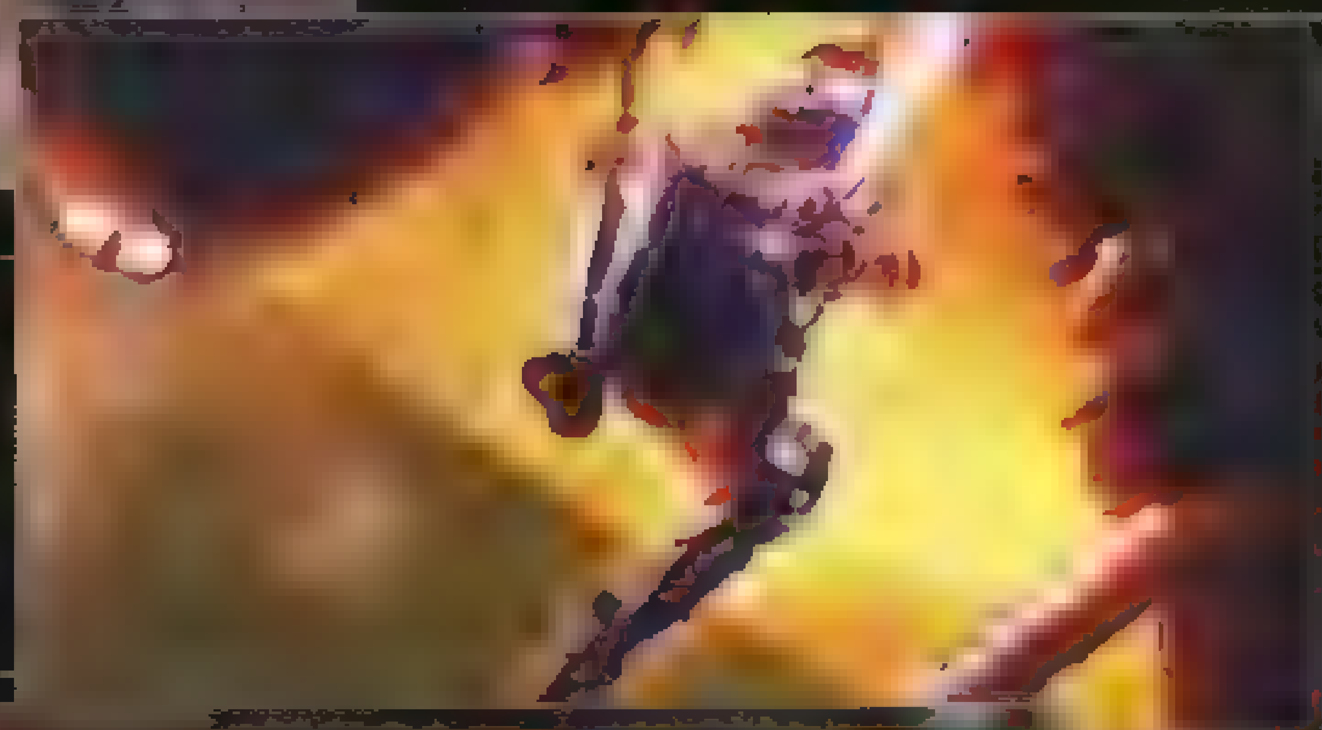
▲[illegible]带着对手顺着楼梯一直滑下，无论对手是男是女都会被破相……



◀这位新人在无刀的情况下使出的招式，与海伦娜的劈卦掌颇有几分相似。



▶从《忍者龙剑传》开始，隼龙凭借着超强的实力和酷毙的服装一下子吸引了众多的FANS，本作他依然穿着《忍龙》中的服装登场。



▲巴斯在与雷芳的战斗中，被一辆疾驰而来的汽车撞上了天！估计HP少说也会减少1/3……实战中似乎也经常有这样的妨碍物出现。

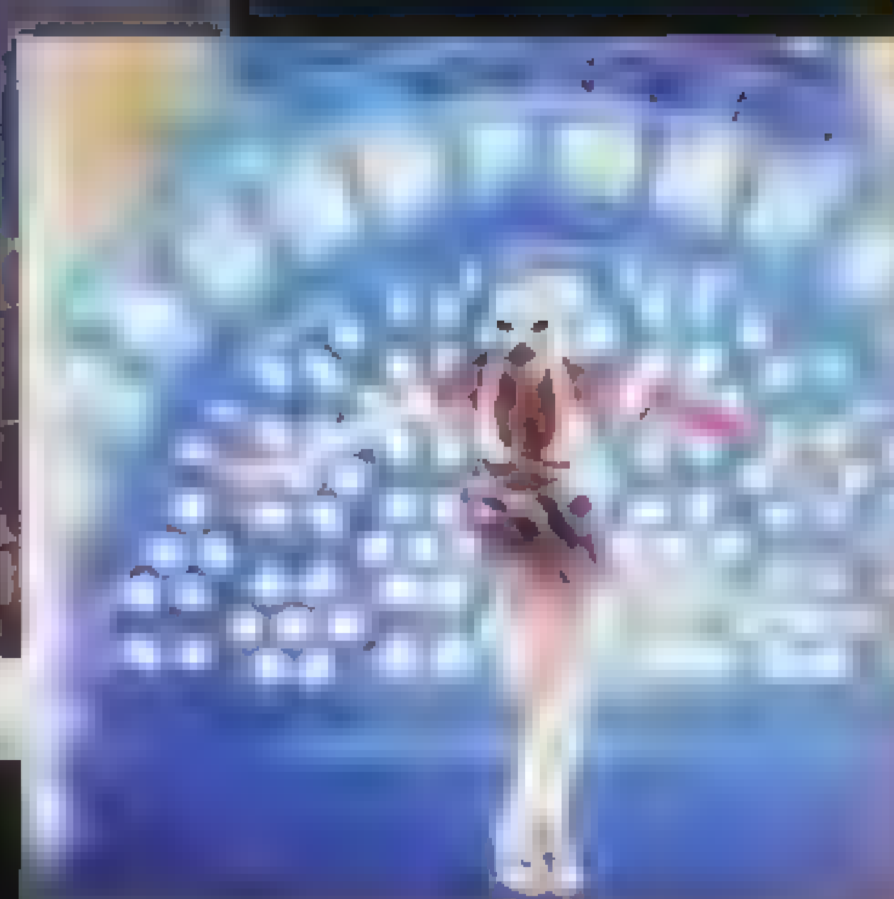


◀雷芳的“抚发相视”，动画中专门做了这样一幕画面，看来雷芳的人气也相当高啊。

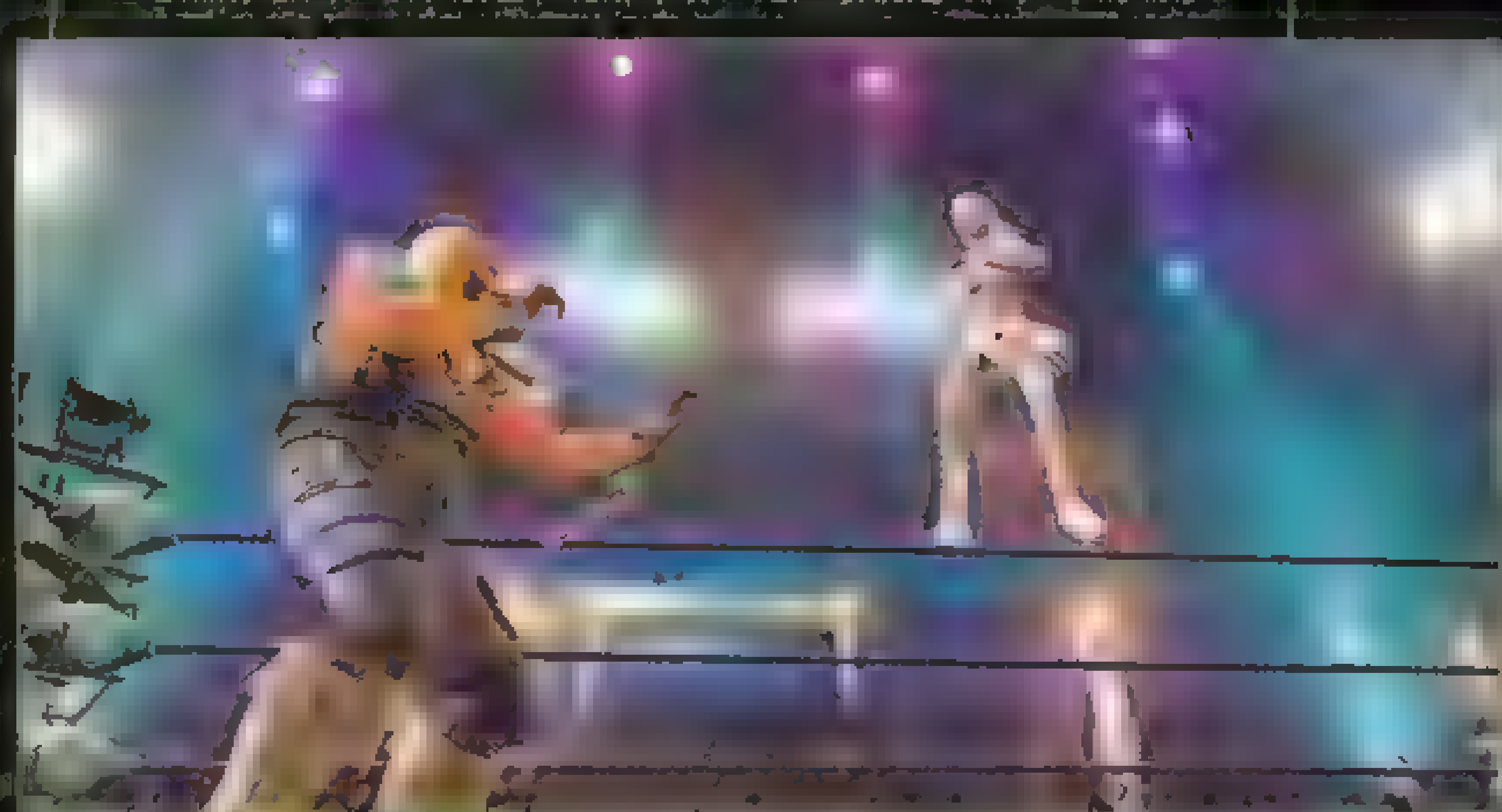
进化——次世代的世界！

▶轻松地将美国职业联盟的冠军巴斯打得落花流水，对这位摔角小姐看起来应该是非常强大的了。





▼虽然蒙着面，但从肤色和轮廓来看，她应该就是“排球”中的丽莎。





摔角女神？

谜之摔角手

流派 摔角
出身 美国

这位蒙面的摔角手，一登上摔角场便以妖艳的“肢体语言”（请原谅笔者用这个词语……阿门）征服了在场的所有观众……有传闻说，她就是曾在《DOA极限沙滩排球》中登场的丽莎。

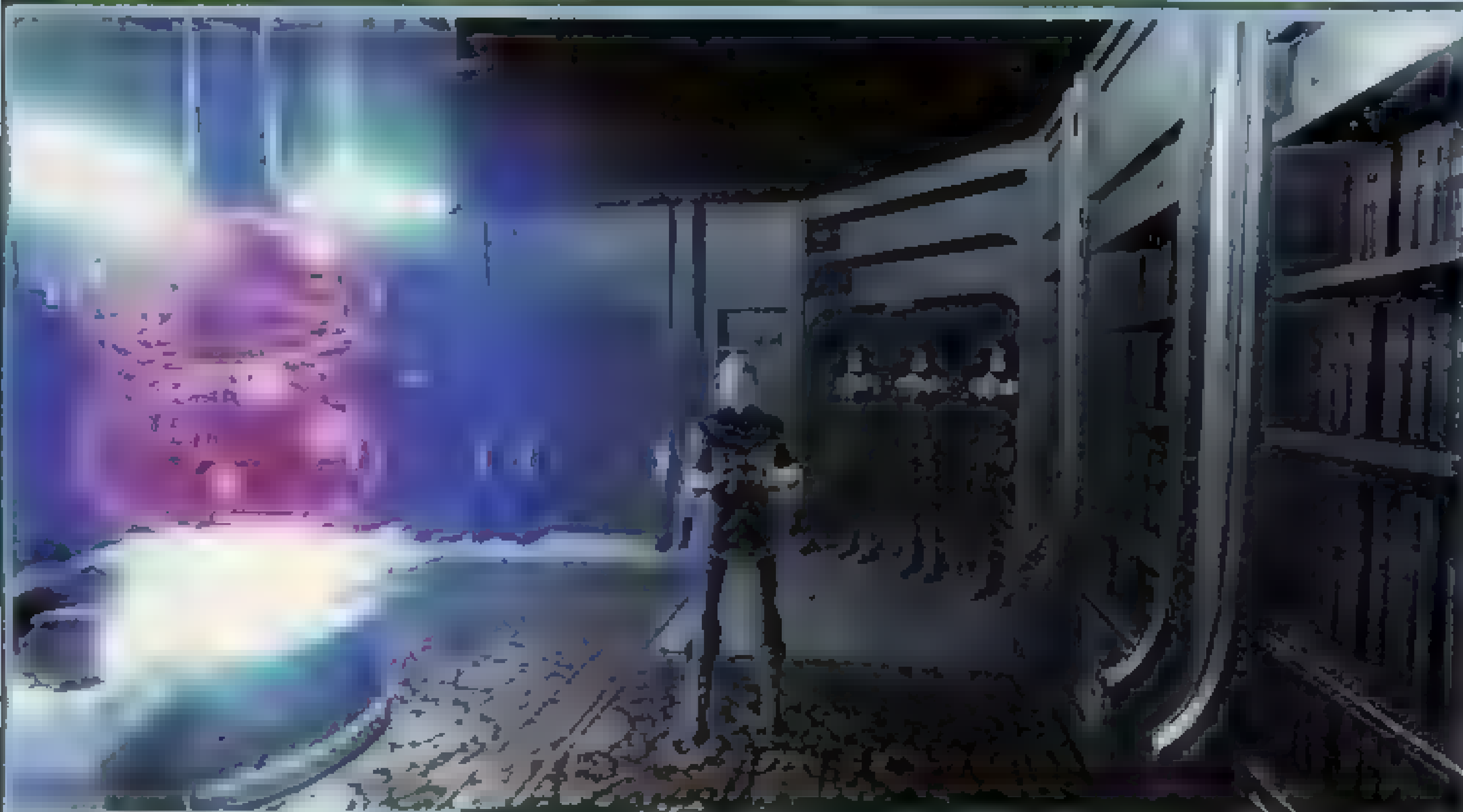
E3花絮 SOUL 任天堂的发布会在柯达剧院里举行，从柯达剧院出来就是星光大道……[illegible]星光大道比想像中的小一些，没有想像中的气派，一些地砖还有破损呢。

文 阿迪

在未来的某个时空中，经历了漫长和残酷的战争后，无边无际的荒芜笼罩着世界。处于绝望边沿的人类抓住了生命延续的稻草——赋法技术。这是自人类发明机械以来，能源技术的再次飞越。通过赋法力量这一种神奇的技术，人类构筑了比以往的社会形态更加高度发达的文明。通过Xbox 360的次世代机能，FromSoftware能否为我们展现出一个人类未来的超幻想世界呢？

赋法战争 FromSoftware RPG
X360





世界核心 赋法技术

本作故事背景是一个叫“Enchant”的幻想世界，它是一个虚幻架空的魔导科学理论世界。世界的核心——“赋法技术（エンチャント）”是一种神奇的技术，它是由之前濒临灭亡的世界幸存者所开发出来的一种高分子聚合技术。通过赋法技术，人类就能够把一种叫作“以太（エテル）”的能量赋予在各种维持世界运转和日常生活的钢铁、火药、蒸气机等动力装置上。也就是说，赋法技术和以太能量就是维持这个幻想世界，延续人类生命的关键所在。

作为赋法世界中千千万万的赋法师之一，本作的主角笃真却拥有一种能让物质领域赋法无效化的特异能力。由于无法随心所欲地控制这种特异能力，笃真总是为此给旁人带来许多麻烦，而一直无法获得大家的信任。

劫后世界 城市生活圈

经历了几乎毁灭世界的大浩劫后，人类凭借着赋法技术重新开创了一种能源独享，互相隔绝的世界格局。生活在赋法世界的人们将他们大规模群居的地点称之为“城市（シティ）”，其实就是以一个个超级城市替代国家的概念来重新划分世界。每一个城市都有属于自己的独特文化传统，日后玩家在赋法世界云游四方时将能够很清楚地感受到每个城市的独特风土人情。

我们的主角笃真居住在其中一个叫作Yokohama City（ヨコハマシティ）的城市，从名称来看这是现实中日本的横滨市。高超的机械铸造技术和强大的军事武装力量是这个游戏中的Yokohama City的城市特点。本作的主角笃真目前在Yokohama City中心的赋法技术学院就读。



赋法产物 机械人偶

人们利用赋法技术将以太能量赋予在人形的机械人偶上，并由此创造出了这一种被广泛运用在日常生活中的机械人偶（ゴーレム）。它们服从人类的命令，为人类服务，视人类为自己的主人。不知为何，阿迪想到了《我，机械人》和《人形电脑天使心》……

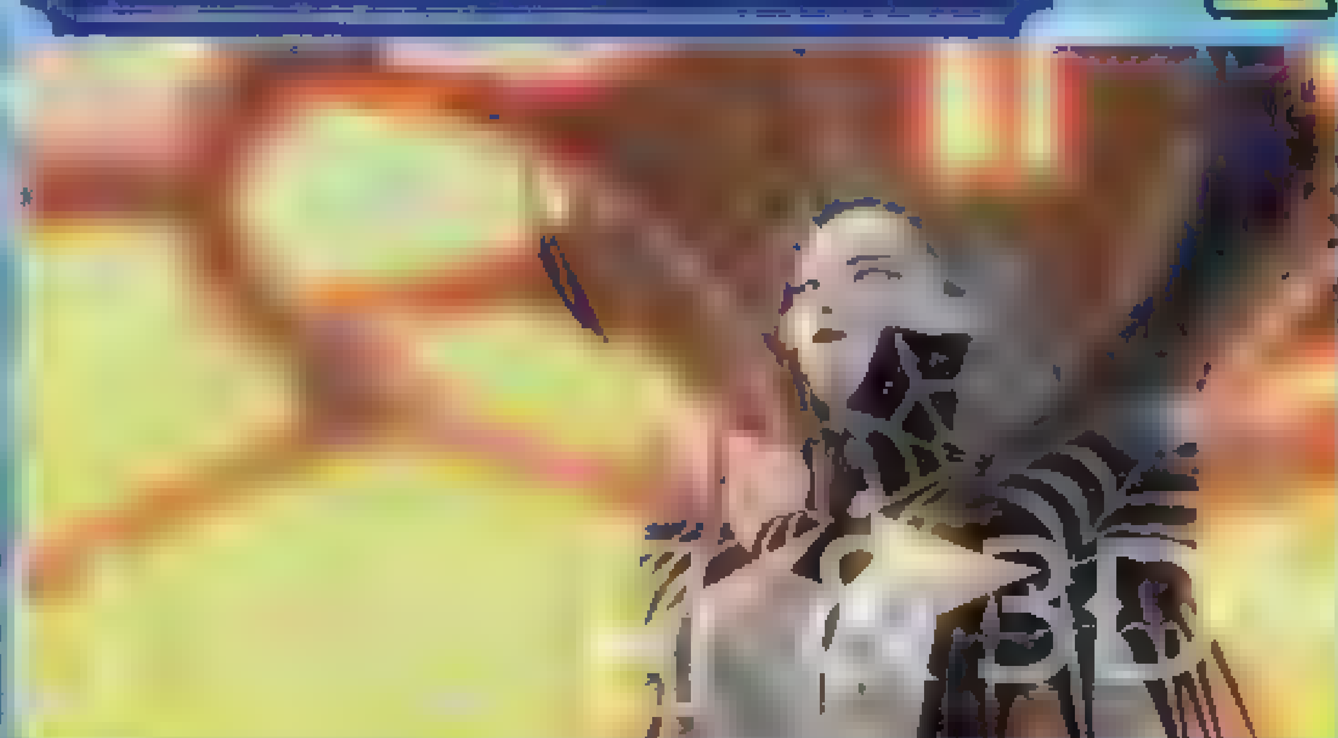


Yokohama City的神秘女性

冰之女皇

年龄：？？？
身高：175cm
兴趣：？？？

……CG中出现的神秘女性……肌肤和线条分明的五官轮廓，一头蓝色的长发更让人感到寒气逼人，金色的眼睛常常显露出一股高压、冰冷的眼神，一切关于她的资料都还是个谜。





© 2005 FromSoftware, Inc. All rights reserved

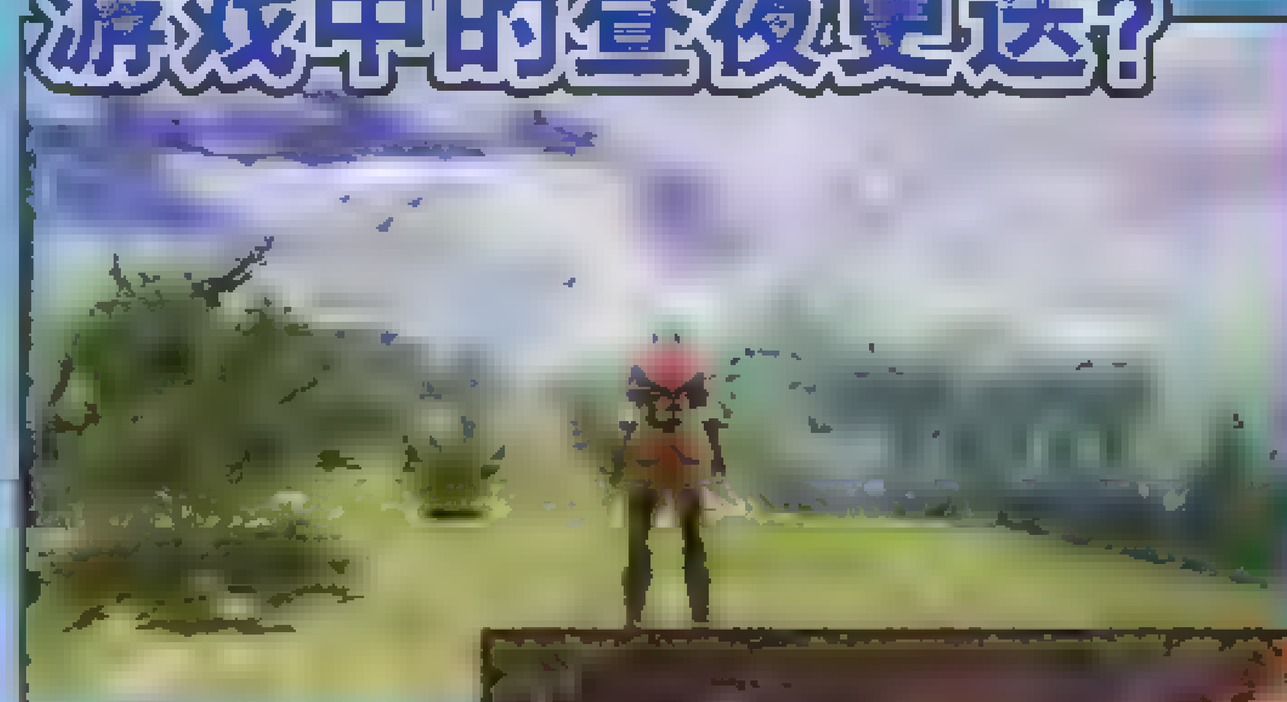
赋法幻想 阿迪看到次世代游戏的《赋法战争》的画面后，不由得想起PS2发售时的一个宣传口号，“让《FF Ⅷ》里会动的CG成为即时演算的画面”。通过科技的不断发展，在不远的将来，虚拟成像和体感技术将会使游戏走向一个完全不可思议的境界

末世传承 赋法师

在现代社会中，人们的价值观呈现多样化发展，究竟谁才是正确的，这往往是许多矛盾火花的根源所在。不安的情绪、争论、误解、口是心非的表现，相信你也曾在人生路上遇到过这样的情况吧。《赋法战争》抓住了友情、同伴、相互间的牵绊这样永恒的时代主题，通过游戏角色间关系性的相互摩擦碰撞，深刻描写在末世边沿的人们的心理状态和时代特征。



游戏中的昼夜更迭？



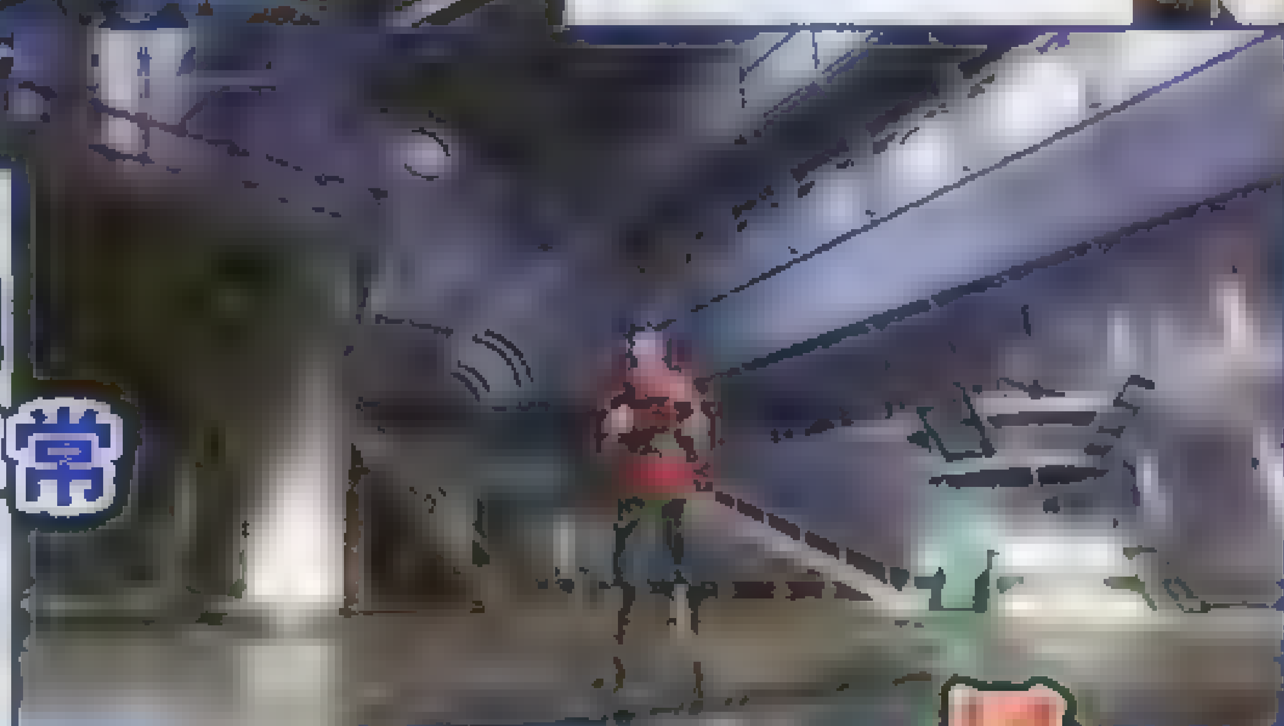
◀ 清晨的郊外，在山崖上远望他方，一群候鸟振翅从天际飞过。笃真站在山崖上远远地眺望天边，注意看天空中的云彩，它们在实际游戏进程中是否能够作出自然而不规[illegible]



▶ 傍晚的树林，缕缕阳光透过叶子间的缝隙斑斓地洒落在大地。这个场所的光影效果和成像技术效果非常出众，真正做到了夕阳西下时的霞光的颜色。希望在游戏进程中，阳光从树叶间的缝隙照射时是以一种无规律的效果展现的。



巨大的鸟状敌人，魄力十足。



赋法技术学院的装潢材质非常真实。



▲与可能是城管一类的角色交谈中的笃真。仔细观察画面上城管的衣服口袋上的皱纹、衣服上不同材料间的纹理感觉变化、每位角色脸部细微的表情变化，都让人不由得感慨Xbox 360的强大图像技术。这对于日后的游戏在处理人物角色的表情方面，无疑将更加逼真传神。

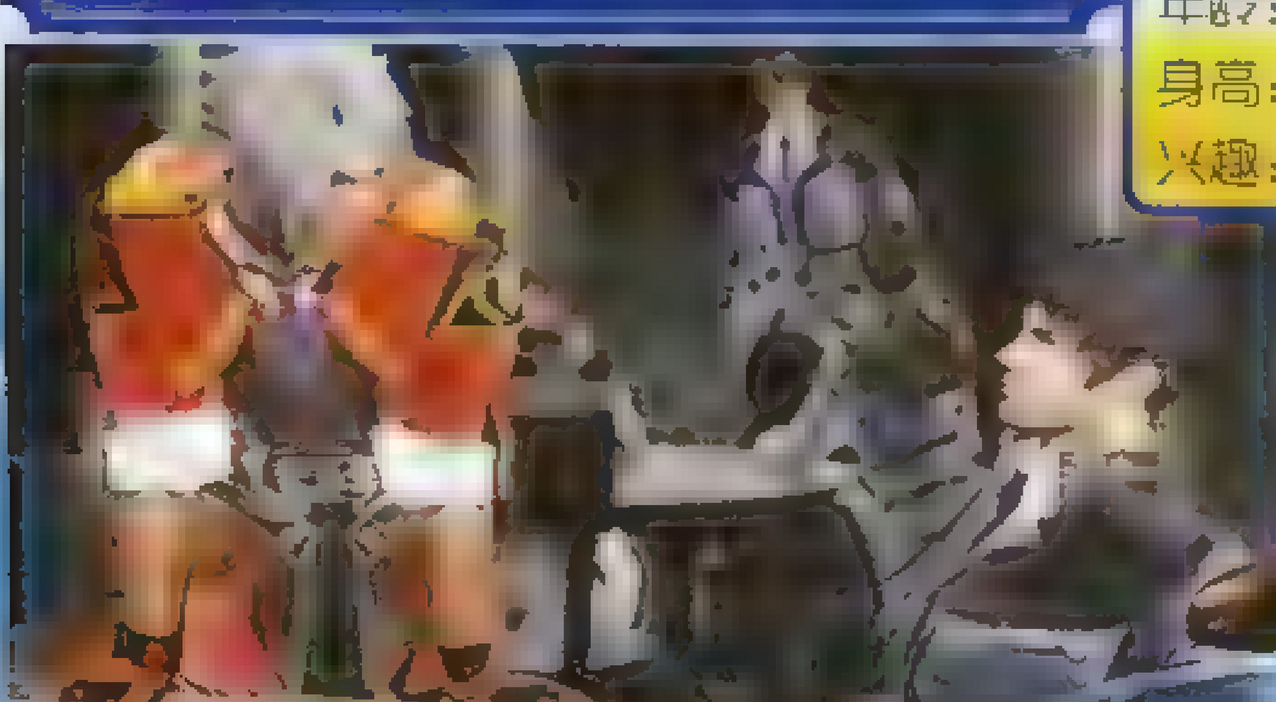
同学藤夜 蓝色计算机 三好学生代表

[illegible]为人冷静、聪明、能力十足，并且所拥有的美形[illegible]——的魅力征服了学院内所有的女同学，甚至还有一部分的男同学[illegible]学院内还有未获得藤夜认可的拥趸俱乐部"Touya Fan Club"（TFC）。既然藤夜给笃真起了外号，那么以笃真的性格又怎会善罢甘休呢，于是"蓝色计算机"就成为了藤夜的绰号，除了对其冷静沉着、计算能力优秀的佩服外，还讽刺了他为人不善变通的缺点。



藤夜

年龄：19岁
身高：178cm
兴趣：炒股



主角 赤色单细胞 平凡的学生

[illegible]上笃真的性格属于是那种"一根肠子通到底"的类型，为人单纯，脾气火爆冲动，所以他的朋友真得很少很少。但学院里的优等生藤夜却是笃真为数不多的亲朋好友之一。在二人平常的玩笑话中，笃真常被他戏称为"赤色单细胞"，可见两人确是铁哥们。





笃真

年龄：18岁
身高：1.5cm
兴趣：白天睡大觉

SOUL：美国的汽水饮料价格一般就是2美元左右，到大商场一看，等离子大彩电的价格均则为3000～4000美元。按照这个相对价格，在中国汽水价格为人民币2元，那等离子大彩电价格是不是也该是人民币3000～4000元……

文 星夜

战争机器 Microsoft Epic Games ACT
X360 Gears of War 2006年3月 美版



微软的秘密武器！

Cliff Bleszinnski是Epic Games首席设计师，他也是1998年《虚幻》第一作的制作人。现在他正在与微软合作，使用强大的虚幻引擎3打造一款能真正发挥Xbox 360实力的游戏，这就是目前被欧美媒体惊呼为Xbox 360第一大作的《战争机器》。Cliff本人非常喜欢《使命的召唤》、《荣誉勋章》等军事射击游戏，以及《寂静岭》、《零》、《生化危机》等恐怖游戏，这两种游戏类型的结合，就形成了《战争机器》的初步设计概念。本作的设计目标是提供军事射击游戏的紧张刺激性，以及恐怖游戏的心理感染力。

人类的最后反击！

《战争机器》发生在一个类似于地球的行星Sera上，这颗星球与地球没有什么两样，世界各地居住着人类。他们还没有掌握星际旅行的技术，不过已经发展出高度发达的文明。不久前，人们在星球上发现了一种叫做“Imulsion”的新能源，这种高效能的新能源可以令所有的机器发挥最高的效率。很快各国政府就为了争夺这种新能源而发动了覆盖全球的战争，这场战争的局势不断在各个势力间摇摆变换，因而被称为“钟摆战争”。就在战争进入白热化状态时，远远超越人类想象力的恐怖敌人毫无征兆地出现了。居住Sera地壳的怪物军团“蝗虫部落（Locust Horde）”加入了战局，他们能够从星球上任何一处的地底突然出现。

蝗虫部落的第一天攻击残酷而迅猛，在Sera的历史上，这一天被称为“E Day”，即“浮现日”（Emergence Day）。为了躲避蝗虫部落的攻击，人类退到了Sera最高的高原Jacinto上，在那里蝗虫部落无法从地底突破。人类就在这个高原上筹备最后的反击。为了对抗共同的敌人，人类组成了“秩序政府联盟（Coalition of Ordered Governments，COG）”。为了集中全部力量对抗蝗虫部落，COG甚至释放了囚犯共同投入战争。玩家扮演的就是从军事监狱释放出来的Marcus Fenix，率领“三角洲连（Delta Company）”投入人类的最后反击战。

本作的剧情结构非常庞大，Epic邀请了《光环》的小说版作者Eric Nylund共同参与剧本创作。Epic所创造的世界非常庞大，Cliff暗示有很多地方不会在第一作中出现，也就是说，Epic方面目前已经做好了开发续作的准备。





人类的时代即将结束。

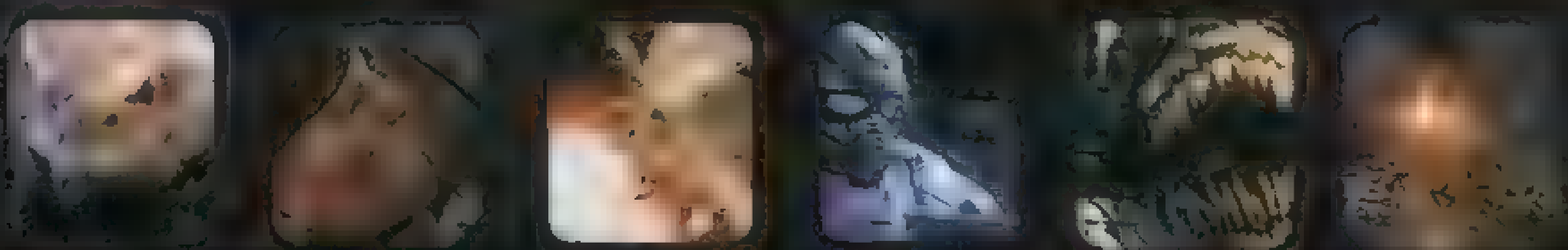
一场新的战争爆发了，它的毁灭性远远超越以往任何一次战争。战火像瘟疫一样在全球蔓延，人类美丽的家园毁灭殆尽。这场战争并不是两个国家间的冲突，而是人类与新类型生物的战争，他们比人类碰到的任何敌人都要危险。人类的战士们奋起反击，他们在强敌威胁下支撑到了最后，为了曾经伟大而如今正苟延残喘文明而战。战士们浴血厮杀，平凡的士兵将成为这场战争的英雄。这些男人和女人，这些勇士们，他们是战争的机器。



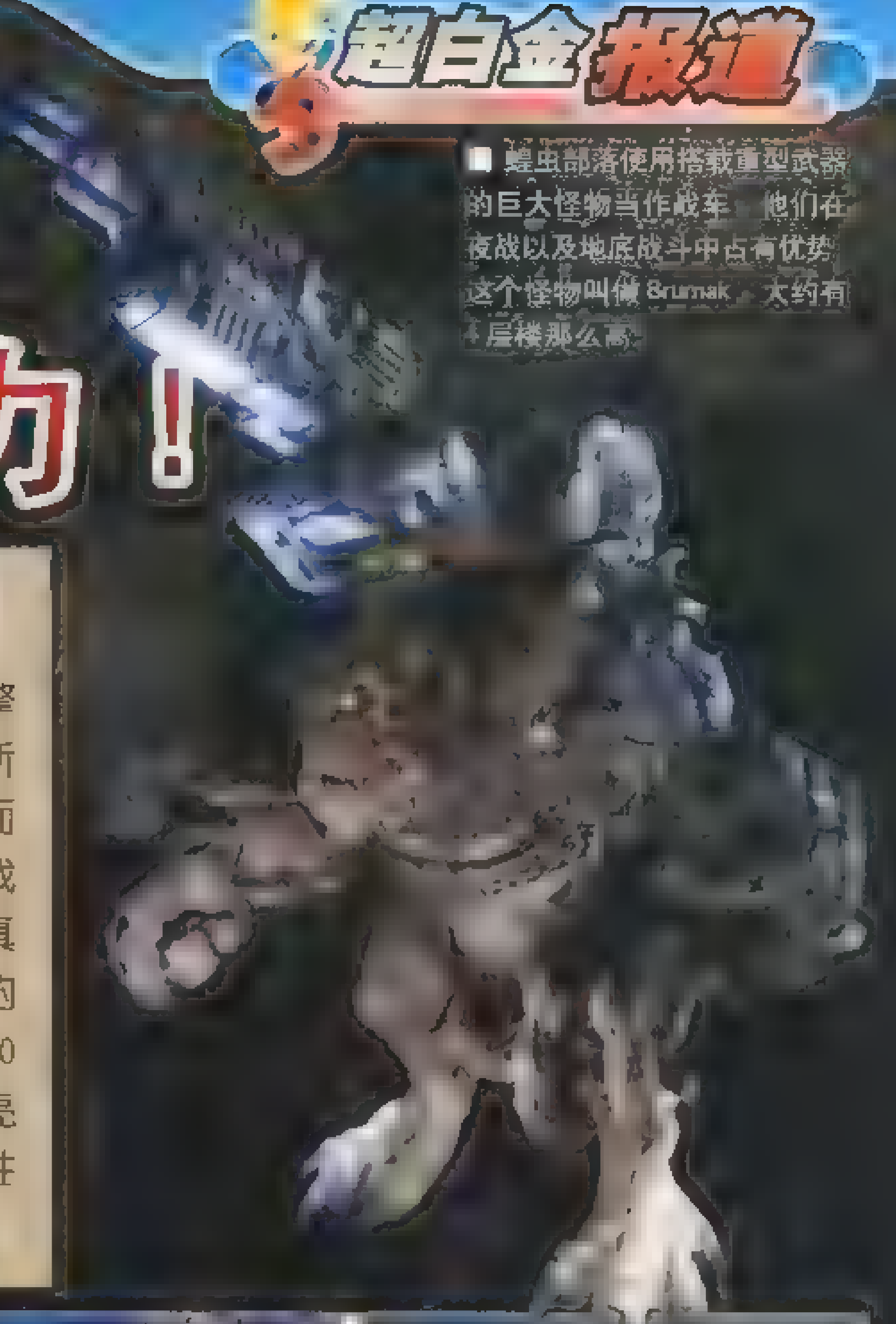
▲游戏中有不少结合欧式风格和科幻元素的建筑

©2005 Epic Games Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games Inc

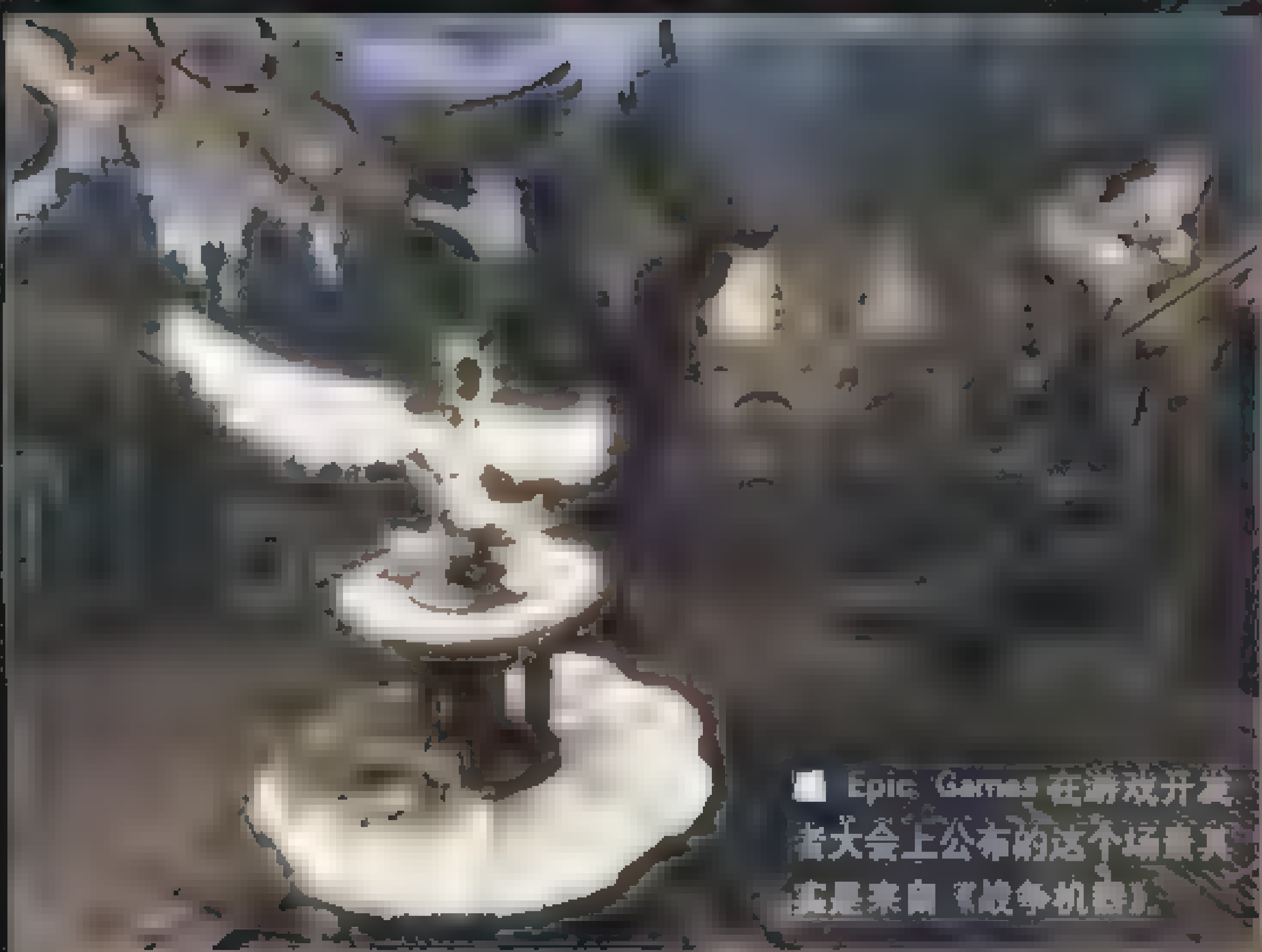
&3DM-SMV
www.plumbook.cn



展现Xbox 360真正实力！



■ 蝗虫部落使用搭载重型武器的巨大怪物当作战车，他们在夜战以及地底战斗中占有优势，这个怪物叫做Brumak，大约有4层楼那么高。



■ Epic Games在游戏开发者大会上公布的这个场景其实是来自《战争机器》。

GDC 2004和GDC 2005上，虚幻引擎3一直是最为人关注的焦点。Epic Games所演示的惊人DEMO给人留下了深刻印象。而实际上，这几段DEMO中的内容便是来自《战争机器》。没有人比Epic更加了解UE3的真正实力，对于《战争机器》，Epic Games的Mark Rein充满自信："它将会是Xbox 360最漂亮的游戏！"Epic不仅要创造一款漂亮的游戏，他们的目标是利用Xbox 360的性能创造一个真实的世界。

"第二人称视点"

只有漂亮的画面当然不可能成为一款优秀的游戏，对于本作的关卡设计，Cliff的目标是让玩家舍不得放下手柄。游戏中每隔10～20分钟就会出现一些令人兴奋的新东西，例如火爆的驾车战、炮台轰炸、潜入等等。与"《虚幻》系列"不同，《战争机器》并非FPS游戏，而是一款采用FPS控制方式的"第二人称视点"动作游戏。本作中的武器则是较为传统的步枪、手枪、霰弹枪等，玩家可以用方向键切换武器。COG所有载具都是根据现实制作的，例如坦克、直升飞机等。实际上，虽然是科幻的故事背景，但本作中不会出现任何科幻的武器装备。



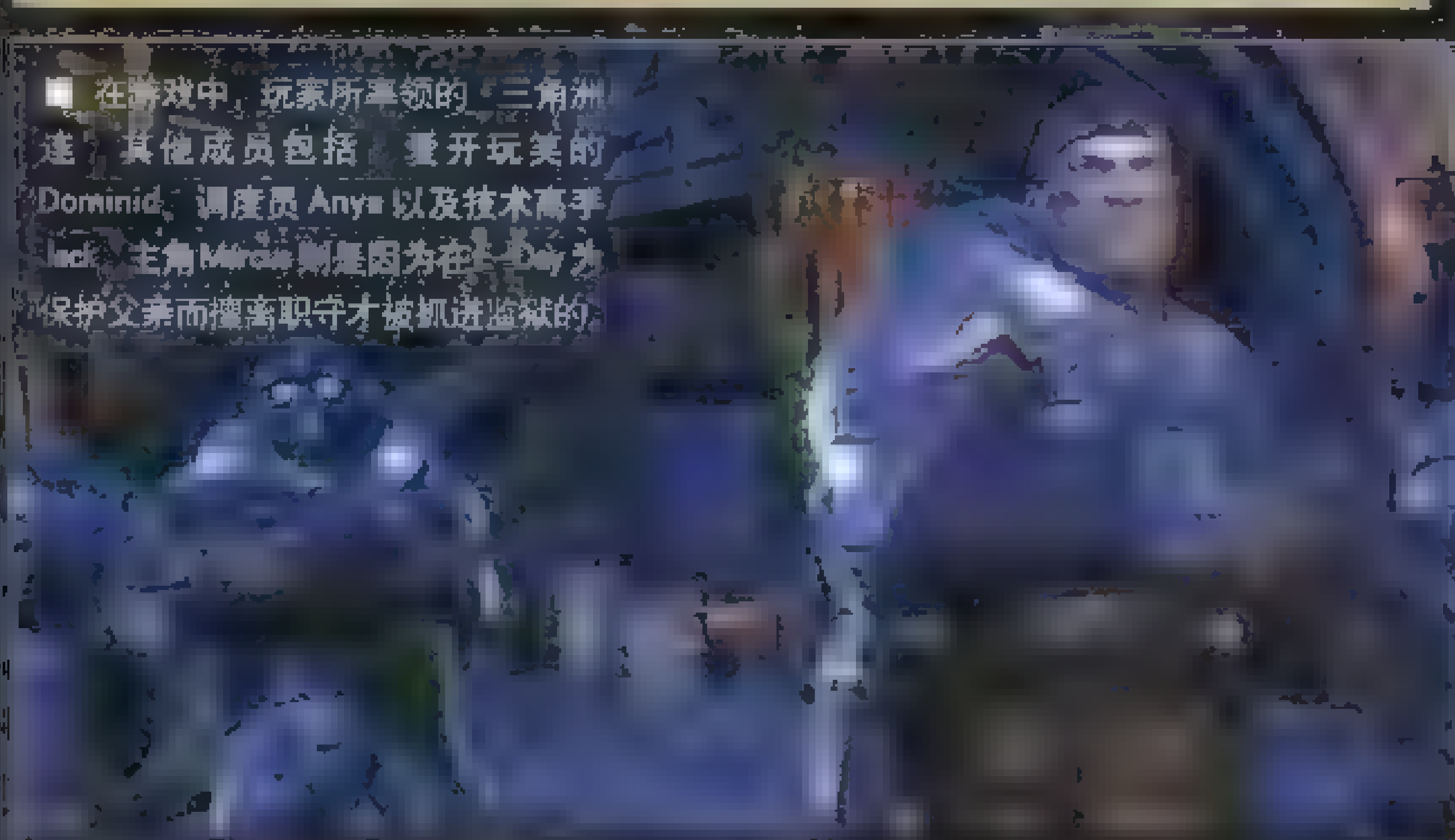


掩体系统

掩体系统是本作的重要概念，当你走到门、岩石、墙壁拐角等物体旁边时，就会自动躲藏于其后。不过同一个地方不宜待太久，因为不管是什么样的掩体，在敌人的炮火轰击下很快就会崩塌。并且由于敌人随时可能从地底冒出来，因此你随时都有可能近距离面对敌人。合理利用掩体是本作中最重要的战术，也是现实世界中战场求生的重要手段。按制作人所述，本作的掩体系统将会是"所有游戏中最强的"。

针对新一代Xbox Live的双人合作模式

本作还有一个二人合作系统，第二名玩家扮演Dominic。游戏剧情上有很多地方都鼓励用二人合作的方式进行，二人合作模式可以通过分屏也可以通过Xbox Live进行。玩家可以通过新一代Xbox Live的新功能，你可以检查好友列表上朋友的游戏状态，如果刚好有人也在玩《战争机器》，你就可以向其发送加入请求，对方通过之后就可以即时加入对方正在进行中的游戏。目前Epic也在考虑设计4人合作模式以及多人对抗模式。



■ 在游戏中，玩家所率领的"三角洲"，其他成员包括：爱开玩笑的Dominic、调度员Anya以及技术高手Jack。主角Marcus则是因为在E-Day为保护父亲而擅离职守才被抓进监狱的。



dk.cn

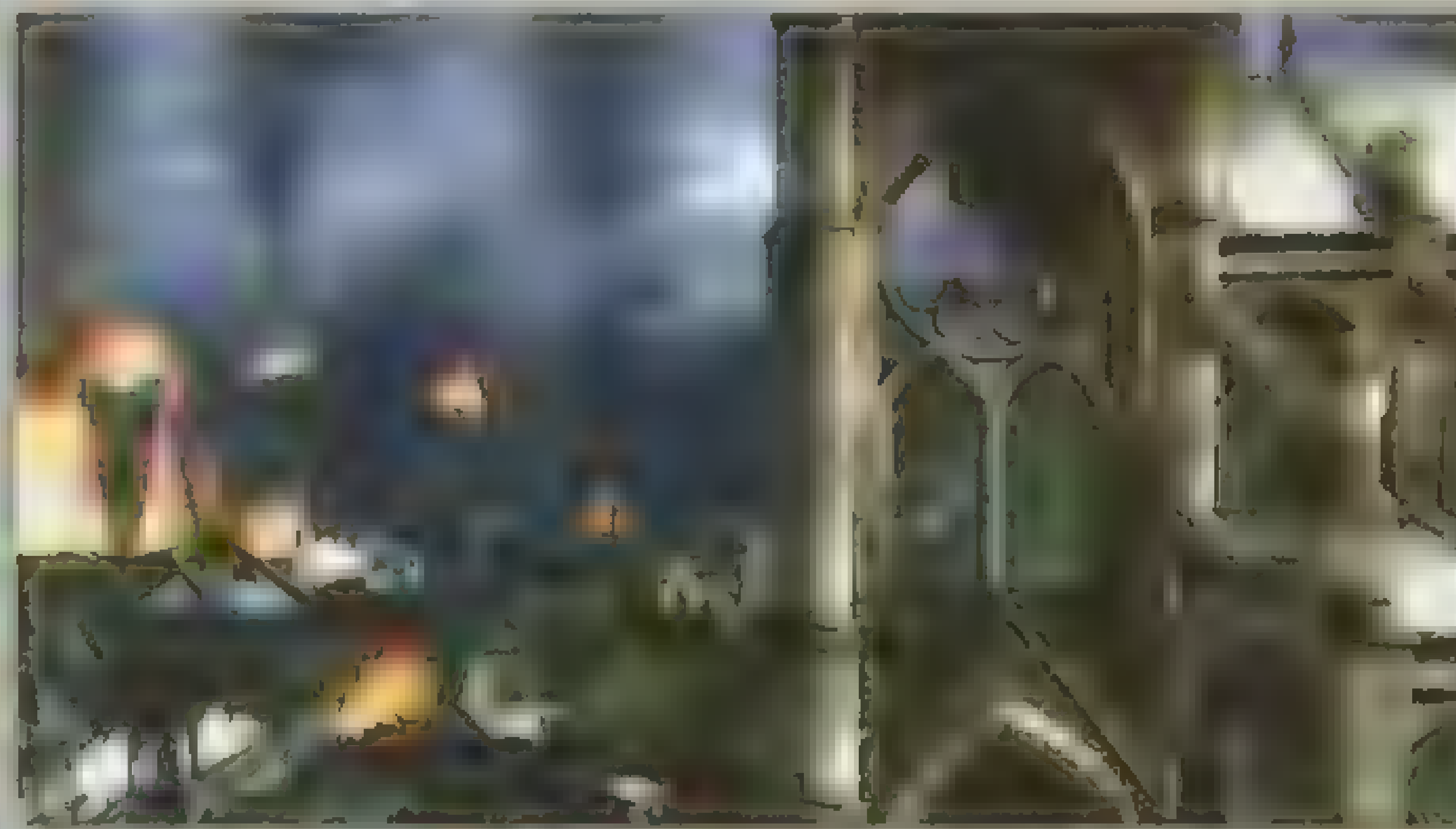
文 星夜

上古卷轴IV：湮灭　2K Games Bethesda Softworks A·RPG

X360



《上古卷轴IV：湮灭》应该可以算是最早投入开发的次世代游戏之一，2002年，Bethesda完成了《上古卷轴III：晨风》的开发后就投入了本作的开发。当时开发者们对于将会何时完成这样一个庞大的项目毫无概念，初步的时间预算是4年。这款游戏最初是面向PC开发的，开发中途Bethesda收到了Xbox 360的开发工具包，他们发现，只有Xbox 360的强大性能才能实现他们的宏大构想，于是Xbox 360版的《上古卷轴IV：湮灭》成了重中之重。



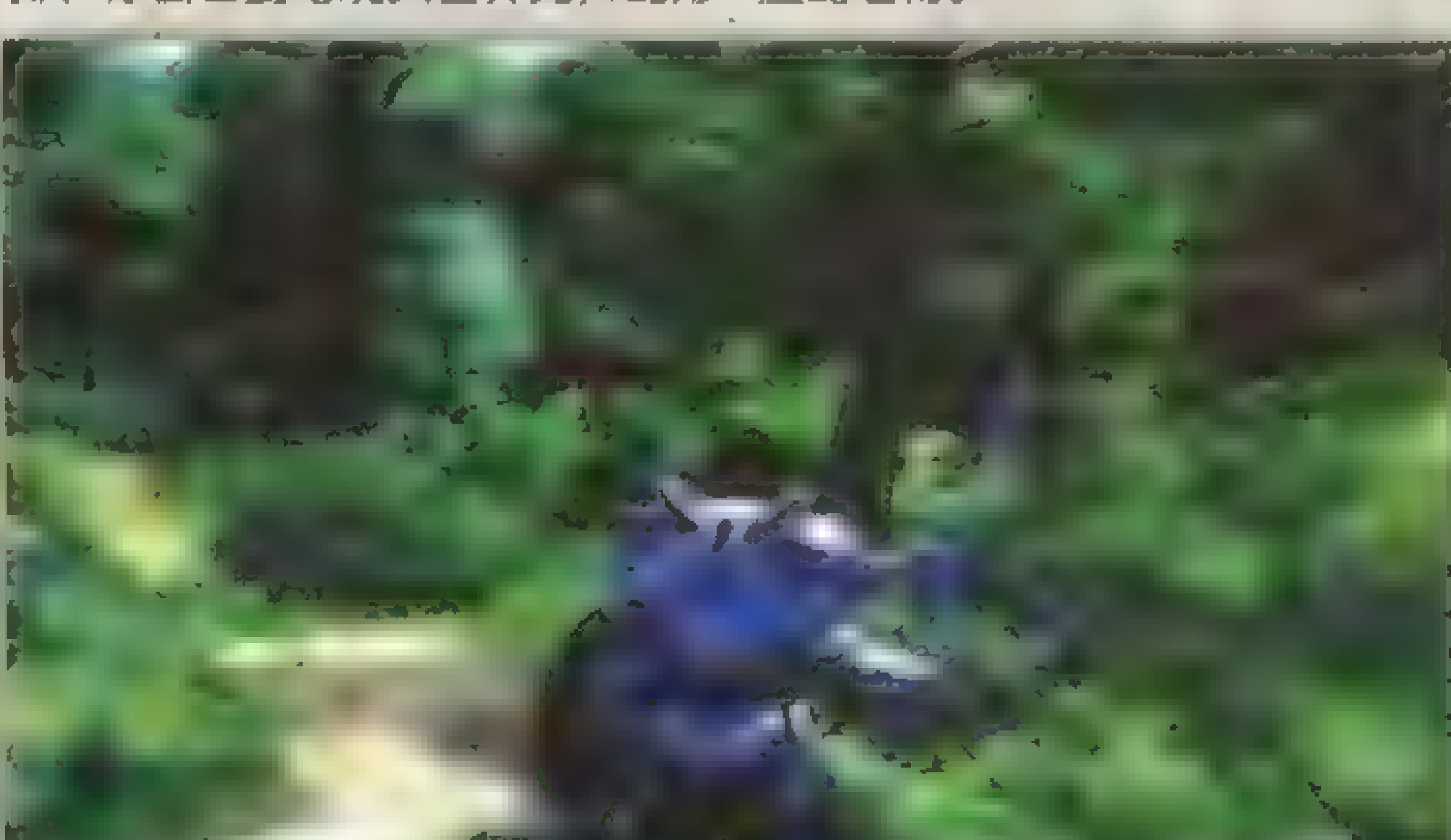
打造4年的次世代史诗RPG！

活生生的世界

"《上古卷轴》系列"最大的特征之一就是世界观架构极其庞大，本作也不会例外。游戏世界中居住着1000名NPC，他们都有着自己的生活，通过本作独特的"辐射式AI"，每一个NPC每一天都有其日常生活安排，你会看到与现实世界无异的形形色色的人物。他们会做出什么事谁也无法预测。除了AI们的动态行为外，本作的游戏世界也是处于动态变化之中的。游戏采用了独特的"建筑模组"，根据地形、环境特征、土壤类型、阳光强度会长出相应的植物。



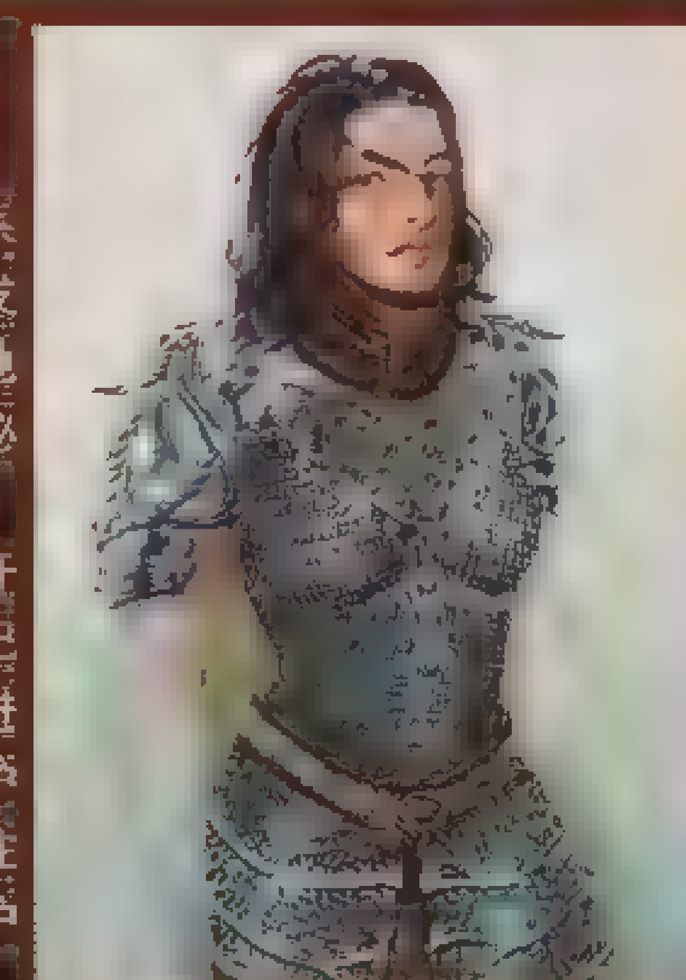
◀本作的战斗系统与前作有很大区别，动作性更强。制作人员试图利用手柄的力回馈功能，模拟出挥舞重型近战武器战斗的感觉。





▶游戏中大量使用了Pixel Shader 3.0高级图形特效以及多层贴图，环境和人物都非常逼真。

故事背景



标题中的所谓"湮灭"指的是"《上古卷轴》系列"所在的世界"Tamriel大陆"的地狱。本作故事发生在Tamriel的首府Cyrodiil以及"湮灭"中的部分地区，也就是说，在本作中玩家将会进入Tamriel神秘的地狱世界。

本作的剧情与《晨风》完全无关。游戏一开始，主角发现自己在一个地牢中，他已经完全忘记了自己是怎么来到这里的。与此同时，一位刺客进入了王都试图行刺Tamriel的国王。皇家卫士决定护送国王从秘密通道逃走，而这个秘密通道正是通往主角所在的牢房。主角糊里糊涂地成了临时皇家护卫。然而皇家护卫们安排的逃亡行动并没有成功，国王最后还是被刺客杀害了。在临死前，国王将"护身王符"交给了主角，并委托其找到救世主，将地狱之门关闭。随着国王的死，[illegible]地狱之门[illegible]力[illegible]开[illegible]，地狱之门随之开启，各种妖魔纷纷涌入[illegible]混乱的世界，就[illegible]找到救世主，用护身王符再次封印地狱之门。

Xbox 360上的《拯救大兵瑞恩》！


◆电影《拯救大兵瑞恩》的惨烈登陆战场面在本作中得到了完美地体现。

今年E3展上，微软邀请了大导演史蒂芬·斯皮尔博格前往Activision展台参观。在那里，斯皮尔博格看到了一款将他的《拯救大兵瑞恩》忠实再现的游戏：Xbox 360版《使命召唤2》！E3上提供的DEMO中，诺曼底登陆战的试玩关卡让斯皮尔博格大为震撼。在这位大导演的心目中，这才是战争游戏的真正形态！

强袭登陆还是死守海滩？



CALL OF DUTY 2

使命召唤2	Activision Infinity Ward	FPS
X360		


◆北非战场是本作中新加入的。

全新引擎！野心之作！二战面貌，真实重现！

文 星夜


▲冰天雪地的场景也是考验本作天气效果演算实力的典型范例

Xbox 360版《使命召唤2》是根据PC版制作的，与PS2/Xbox版《使命召唤2：红一纵队》是两款完全不同的游戏。本作由PC版原作的Infinity Ward制作室开发，开发团队共有60多人。《使命召唤2》是Infinity Ward的野心之作，他们为本作开发了一套全新引擎。游戏中的烟雾、暴雨等效果是市面上最为出色的。游戏采用了开放式关卡设计，以及语音沟通的高度智能化AI系统。

在游戏中体验亲临战场的刺激与火爆！

对于战场紧张火爆的氛围的深入把握是"《使命召唤》系列"最大的特征，而通过Xbox 360的强大性能，《使命召唤2》真正实现了以往只有在电影中才能看到的战争场面。本作主要以第二次世界大战的欧洲战场为背景，可以选择美国、英国、德国、苏联三大势力，并以三大战役为线索，分别为美军在西欧的战役以及在诺曼底和北非的两个英军战役，战场包括有沙漠、平原、雪地、丘陵、城镇等，每个关卡的规模都比前作大50%到200%。本作的各个战役任务自由度极高，玩家可以在3大战役的多个任务中选择，无需像原作那样严格按照剧情的发展方向。

AI强悍！带领精诚合作的团队与高智商敌人周旋！

与系列作品一样，在本作中，玩家是率领一个战斗小队投入战争。全新AI系统的加入为本作增添了更强的电影化感觉。AI控制的战友会通过呼喊提醒玩家敌人的位置，不仅增强了战斗的紧张感和真实性，也为战术搭配提供了新的可能性。游戏共录制了2万多句对话，其中一百多名人物都有配音，并且配音演员都是从好莱坞邀请的专业著名演员。在游戏中，敌人的AI也是极高的，他们会采用侧翼包围、火力掩护等战术。


▲本作的设计前提是"更大、更强、更佳"，号称未来几年内在其各个方面都将处于市场领先地位。

▶"《使命的召唤》系列"是Activision用来狙击EA《荣誉勋章》的大作，而向次世代的《使命的召唤2》提前迈出了一大步。



© 2005 ACTIVISION. ALL RIGHTS RESERVED

E3花絮 SOUL、在所住的旅店中，我意外地发现房间的电视上竟然附带一支最老型号的PS手柄，打开电视一看，果然可以玩一些很早期的PS游戏，但是，每玩一次游戏竟然要收费7美元……

3DM SMV book.cn

文 星夜

虚幻竞技场2007　Midway Epic Games　FPS

Multi



震惊业界的最强技术!

今年E3索尼展前发布会中Epic Games演示的虚幻引擎3(UE3)Tech Demo赢得了一片惊呼。Epic Games一直都是微软的坚决支持者，这次加盟索尼显然是冲着PS3的强大性能而来。虽然Epic并未宣布Tech Demo中所演示的是哪一款游戏，我们却可以从其中看到熟悉的影子——《虚幻竞技场2007》。这款游戏已经确定将会在次世代主机上推出。今年E3展Epic Games的展台最大的亮点就是《虚幻竞技场2007》，现场设置的小播放厅每隔30分钟就会播放一次影像，然而要想进去参观，就得排队等待2个小时，这款游戏的魅力之大可见一斑。

次世代游戏引导者



虚幻引擎3到底能达到怎样的高度？每一次Epic Games对外展示该引擎效果时总是能换来一片赞美之声，不过玩家需要的不是Tech Demo，而是真正的游戏。从E3的演示来看，《虚幻竞技场2007》的实际游戏画面品质甚至在之前UE3的DEMO之上。高动态范围光影和凹凸偏移贴图等技术的运用，使得平面具备极为真实的凸起效果。本作的物理引擎结合了Ageia的Novodex技术，物理效果的表现力将会是以往游戏的上百倍。实际上，在2004年公布的各项次世代技术中，UE3是最能体现次世代主机真正性能的技术，而这款应用UE3引擎开发的《虚幻竞技场2007》可以说是次世代游戏的引导者。

拟真的AI系统

《虚幻竞技场2007》技术实力的另外一个重要体现是强大的AI。本作强劲的语音识别和分析技术让玩家可以用整段长句命令战友行动，系统通过对各个关键词的分析了解玩家的意思，从而给出相应的反应。并且游戏中的这些AI将会体现出各种情绪反应。简单的说，该系统让玩家与AI合作战斗的时候，仿佛就是在线上与真人队友用语音沟通。

网络模式

本作结合了《UT》第一作以及《UT2004》的特色，与《UT》一贯做法相同，本作的要点在于多人游戏模式，包括有死亡竞赛、组队死亡竞赛、冲击模式、突击模式、捉旗模式和一对一决斗等。新增的征服模式是一大要点，该模式的地图面积是普通冲击模式的三倍，可以有8个队伍参与战斗。另外，本作也设计了比赛配对系统，让玩家可以很方便地找到水平与自己相近的对手。



◀大破坏力的重型武器将大大提高游戏的火爆程度，玩家可以使用冲击步枪、火箭发射筒、高射炮等武器进行战斗。





▲与《虚幻竞技场2004》一样，本作中也有各种载具可以使用。按照制作人的说法，本作的载具将会"更大、更多"。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©2005 Epic Games Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games Inc.

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

文 阿迪

无边的黑暗，无尽的杀戮



死刑犯：罪恶之源　SEGA Monolith Prod　AVG

Multi

作为曾经的家用机潮流先锋的世嘉在次世代游戏竞争的敲门砖，《死刑犯 罪恶之源》在一传出新作开发的消息即受到了广大玩家的关注，接下来我们将结合SOUL的试玩报告来向大家介绍这一款次世代的恐怖游戏。

- 玩家扮演FBI（美国联邦调查局）连环罪案调查科探员伊桑·托马斯（Ethan Thomas），奉命前往美国中部的一所重犯监狱中去做审讯工作，当他到达监狱的时候，突然发现监狱已经成为一片杀气腾腾的死寂废墟，处处隐藏着狂暴嗜血的狱警和犯人们。
- 游戏中的时间设定为黑夜，角色的可视范围较窄，会让玩家产生出一种类似于《寂静岭》系列的心理恐惧感，因为对于未知的黑暗，人类的本能反应就是产生恐惧的情绪。
- 本作的战斗多以近距离器械格斗为主，采用的是一种比较特别的FPS形式，瞄准要害部位的话，一发霰弹枪就能够杀死一名犯人，但由于主角是一名美国联邦调查局探员的身份设定，所以制作人员为其设计了许多特殊的辅助器材，比如微型麻醉枪、热能透视仪、手机通讯器等等。
- 游戏中同屏上的犯人会互相攻击，目标多为距离自己身边最近的一个活物。
- 《死刑犯 罪恶之源》的首席设计师弗兰克·路奇（Frank Rooke）透露本作的创作灵感来源于多部恐怖悬疑类的电影或电视剧，比如《X档案》。

现场试玩感受

《死刑犯 罪恶之源》给我的感觉就是非常真实，构成这一感觉的优点除了逼真的画面以外，最突出的就是音效了，实在是非常棒，每一个小细节的声音都很有临场感，好像真的就在自己周围发生的一样。游戏的背景音乐近乎于零，多以寂静状态下的各种各样的音效来烘托出恐怖监狱的气氛，个别音效与《寂静岭》系列有异曲同工之妙，在极静的状态下突然爆发狂躁的音效，或者不断地以各种人类所发出的近似于野兽的低鸣来充斥玩家的耳膜，令人不由自主地紧张来。作为试玩中的另一个亮点本作的打击感做得也不错，试玩版中的敌人很多，很明显《死刑犯》的动作要素的成份要远远高于类似《寂静岭》系列那样的游戏。根据本次E3展试玩的初步情报来看，《死刑犯》的重点很可能将放在对环境气氛的刻画、音乐音效的渲染和别具特色的FPS战斗部分上。在次世代主机上，这一类恐怖悬疑的游戏将大跨步地进化，真正给玩家带来所谓“一步一惊心”的感受。（文 SOUL）





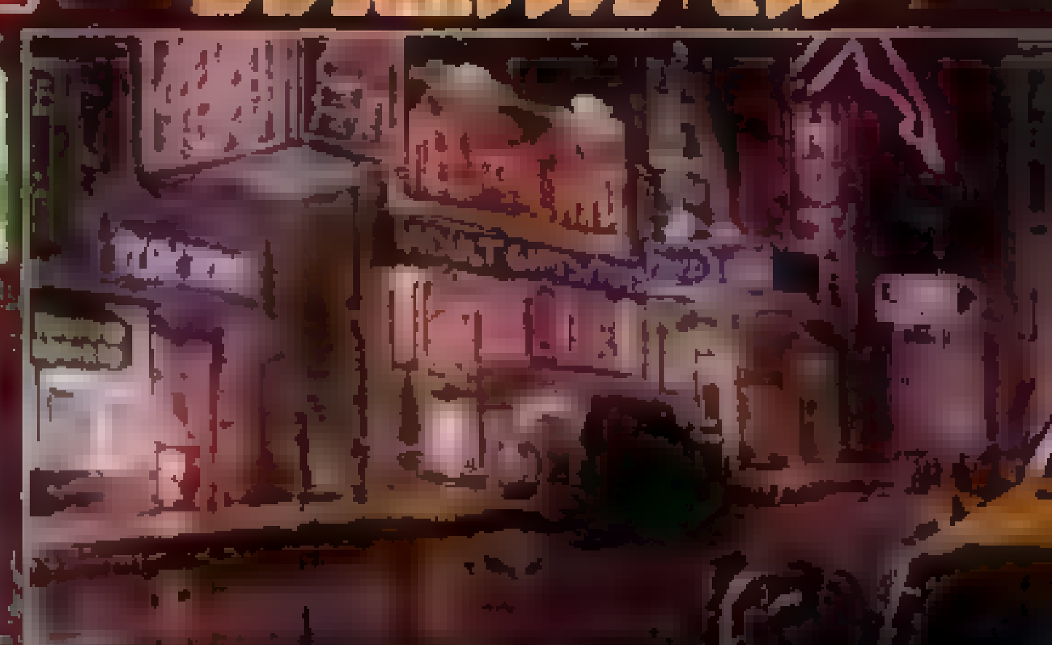
文 星夜

让Xbox 360“横行霸道”的黑帮大作

黑道圣徒　THQ Volition　ACT

X360

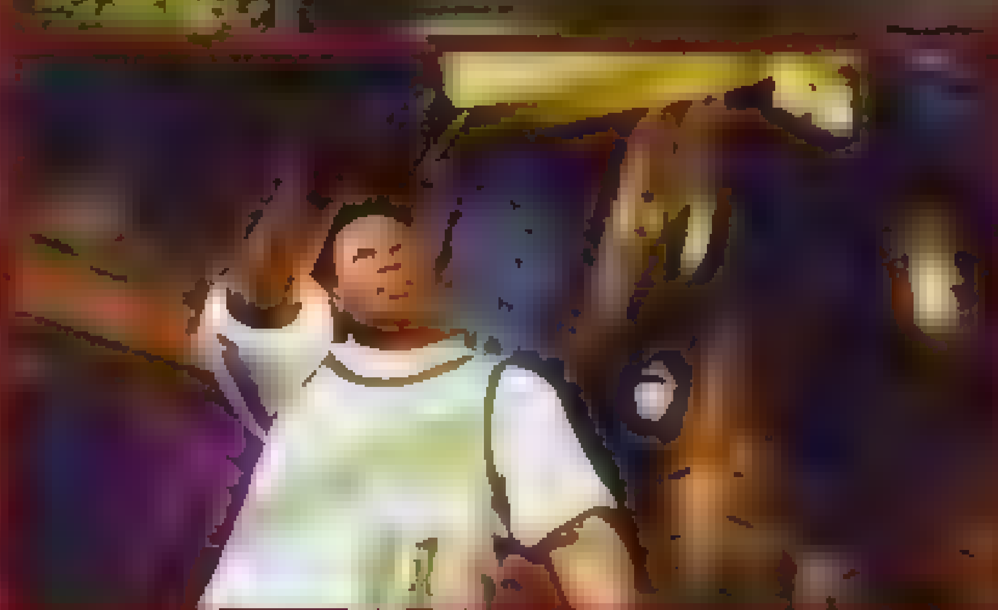
2年前《横行霸道 罪恶都市》余波未平之时，Volition制作室开始构思一款类似的黑帮题材游戏，然而他们意识到在现有平台上无法实现其宏大构想。后来，Volition得到了THQ的大力资金支持，本作的开发团队增加到120人，并且将对应平台锁定Xbox 360。



▲灯红酒绿的Stillwater市街头到处隐藏着罪恶的气息。

Stillwater市一直是三大黑帮的天下，不过近来有个叫做“第三大街圣徒”（Third Street Saints）的新帮派也开始扶摇直上，玩家扮演的就是这个小帮派的成员。游戏刚开始，玩家可以自己设计一名角色，玩家不仅可以选择衣服，还可以选择衣服的穿法。从游戏一开始，整个城市就是为你而完全开放的，你可以随意到任何地方探索，并且无论你走到哪里，都不会有读盘时间的干扰。为了不让太自由的系统带来无所事事的感觉，本作设计了一套“事件”系统，不管你在城市的哪个角落，都会发现随机发生的适合你口味的各种事件。你也可以专心于完成与主线剧情相关的40～50个任务。本作中还有要塞的概念，城市中共有25个要塞，占领了要塞后就相当于占领了周围的一整片地区。





“声望”是本作的重要概念，在敌对帮派的地盘完成任务就可以提高声望，声望等级提高后，一些敌对的小混混会加入到你的帮派里，甚至以往对你不屑一顾的美女们也会开始向你频频放电。



◀本作采用了Havok 3.0、Shader Moel 3.0等尖端技术，各种物体表面都有不同的光线反射效果。



▶声望值分为两种，袭击敌对帮派会提高在黑帮世界的声望，而如果做出攻击无辜市民等恶行，就会提高在警方中的知名度，成为警察重点追捕的对象。

Copyright©2004 SEGA Corporation All Rights Reserved

史上最猛烈韩流袭击Xbox 360!

文 星夜

Huxley

在今年的E3展上，韩国游戏发行商Webzen大规模参展，而出展游戏中风头最劲的就是《赫胥黎》。全新的MMOFPS概念以及网络游戏中顶尖的画面质量使得该作受到了大批媒体的关注。搭配微软为Xbox 360打造的新一代Xbox Live，《赫胥黎》或许将会成为今后FPS游戏的发展方向。



▶虽然描述的是未来世界，场景设计却完全是二十世纪的感觉。这条名为"黄龙街"的街道充满了中国特色。

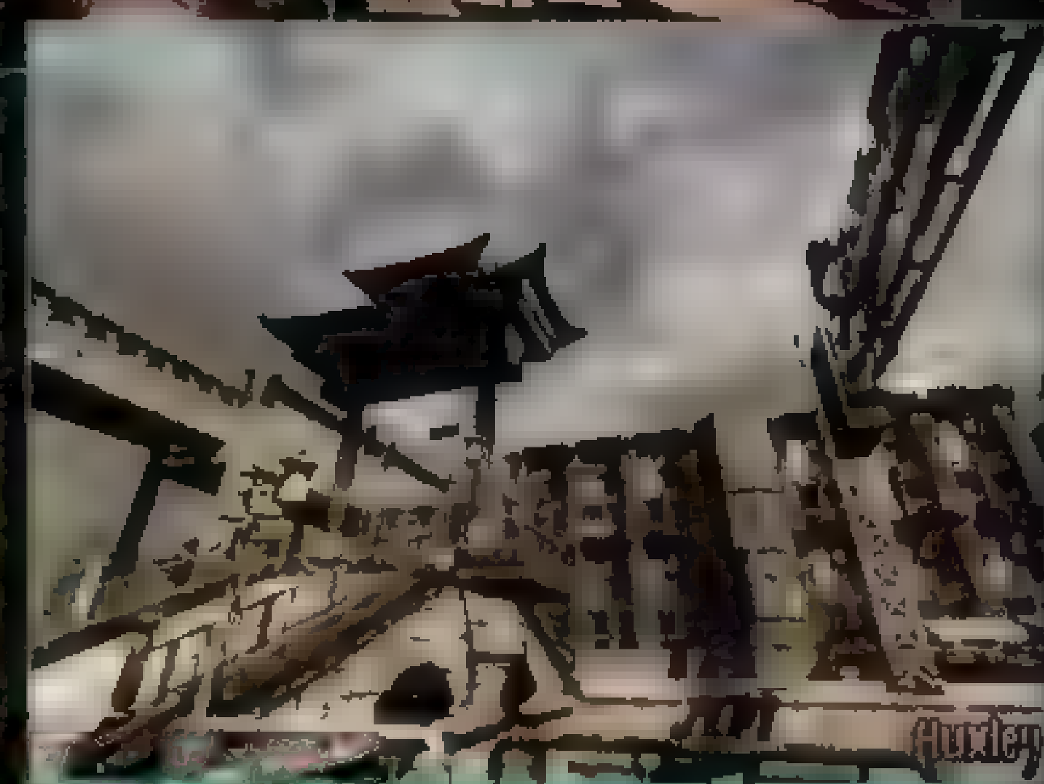
赫胥黎 | Webzen | MMOFPS

X360

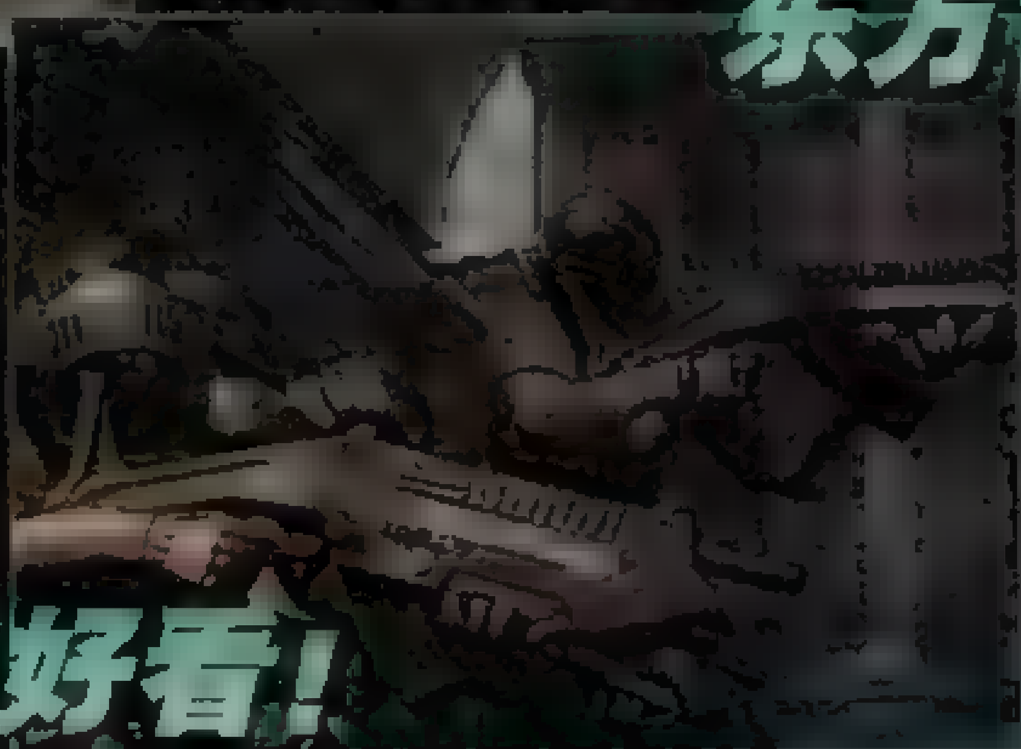


▶本作主要是为美国市场打造的，有着很浓的美式FPS游戏的色彩。

游戏发生在未来末日般的世界，类现代人、变异人以及混种人为了争夺有限的Lunarites能源而经年累月地厮杀。玩家扮演的就是某个种族的一员。与一般网络游戏相比，本作中玩家对于整个游戏世界的影响程度很大，一次成功的作战很可能会影响到整个种族的命运。与一般的MMORPG一样，随着战斗的进行，玩家操作的人物也会成长，获得新技能、新武器，甚至会有新的游戏方式。除战斗外，本作也有普通MMORPG的探索和社交互动元素。



东方背景+FPS游戏方式!



有了来自网络游戏源源不绝的资金支持，韩国一些大型游戏公司的技术实力已经达到了国际顶尖水准。《赫胥黎》的画面在当前的网络游戏中绝对可独领风骚。通过强大的"虚幻引擎3"以及Xbox 360的强大性能，《赫胥黎》将会实现数百人同时战斗的火爆场面。这对于FPS游戏来说简直是难以想象的，更何况是一款MMOFPS。而在这样的庞大规模下，本作仍应用了诸如凹凸贴图、大范围动态光影等尖端图形特效。

全新概念的网游给你好看!

文 星夜

来自id Software的《雷神之锤》是最著名的FPS游戏系列之一，最新作《雷神之锤IV》将会是该系列全新的开始。本作采用了《毁灭战士3》的引擎，不过开发商却是与id长期合作的Raven制作室而不是id本身，并且本作将会脱离系列以往的孤胆英雄型游戏方式，采用时下更为流行的团队战术。

▶本作的关卡规模将会比《毁灭战士3》庞大许多，并且会有极具视觉冲击力的巨型敌人出现。



雷神之锤IV | Activision Raven Software | FPS

X360

在本作中，玩家扮演的终于不再是"无名英雄"，作为系列第一位有名字的主角，Matthew Kane是一位星际海军精英突击队员，目前正加入Rhino小队参与进攻Stroggos星球的行动。本作的故事实际上发生在1997年的《雷神之锤II》之后，剿灭Strogg领袖makron后冲突并未终止，地球决定派出大军一举剿灭所有Strogg。Rhino小队的飞船在飞行途中被大炮击落，当Kane醒来的时候，发现自己正处于激烈的战场之中。

《雷神之锤IV》发挥《毁灭战士3》引擎终极实力!

虽然采用的是《毁灭战士3》的引擎，本作的风格却有着很大的不同。《毁灭战士3》的画面素质虽高，同屏出现的人物数量却是非常少，而本作不仅同屏出现人物数量大大增加，更会加入火爆的驾车战斗。据id的Todd Hollenshead介绍，本作有三分之一的内容都是需要与队友合作进行的，并且Rhino小组有很多独具个性的角色。随着游戏的进行，Kane将会被安排到肩负摧毁Strogg通信网络重要任务的"天启四骑士"战队。





◀Strogg会通过给敌人的身体植入机械部件以及控制芯片从而使对方成为自己的奴隶。

▶毕竟是采用《毁灭战士3》引擎制作的游戏，画面上有很多相近之处。



◀血腥与暴力是本系列一贯的风格，在本作中仍将会给玩家留下深刻的印象。

© COPYRIGHT 2004 WEBZEN. ALL RIGHTS RESERVED.
© 2005 ACTIVISION. ALL RIGHTS RESERVED.
www.plumbook.cn

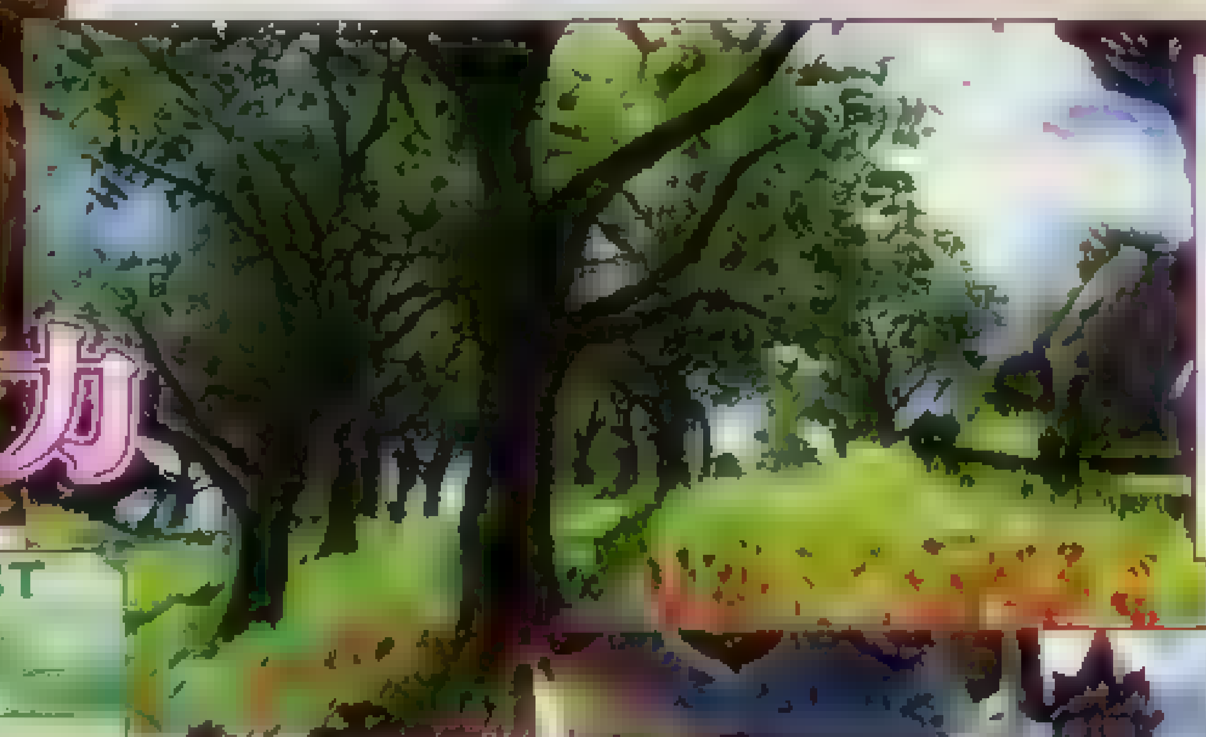
同屏6000人的魔幻战争震撼登场!

文 星夜



▲这一段是E3的DEMO中最为惊人的，演示的是各由3000人构成的食人怪和妖精军团之间的战斗。

2002年9月，微软用3.75亿美元从任天堂手中买下了Rare。然而这家曾经制作了《超级大金刚》、《007黄金眼》等经典名作的公司在Xbox时代里却是碌碌无为。这家公司脱离任天堂后真的就此没落了吗？实际上，Rare正在酝酿多款大作试图在Xbox 360时代大展拳脚。原本打算在Xbox上推出的《完美黑暗Zero》、《卡美奥：元素之力》目前已经移籍Xbox 360。

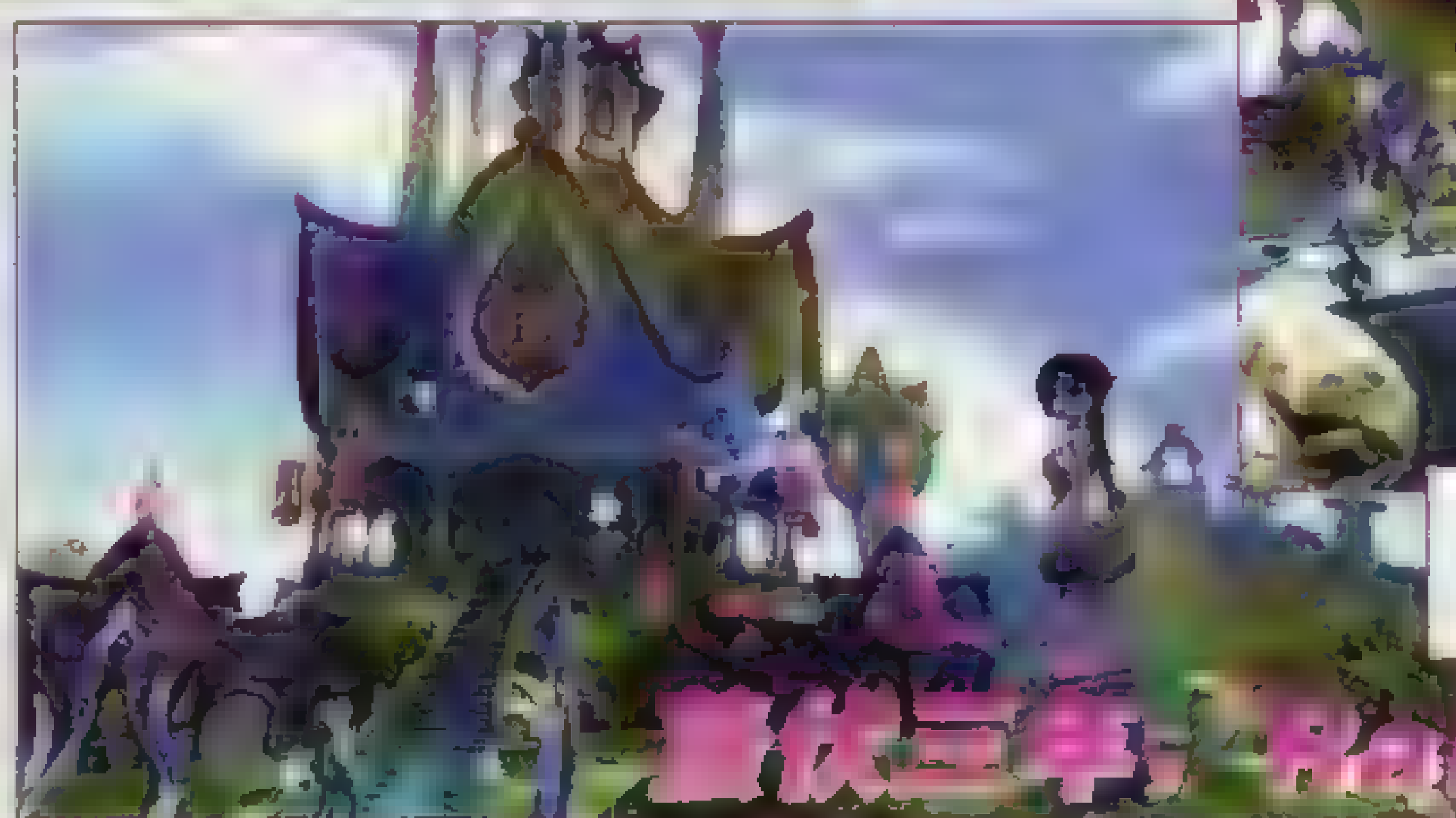


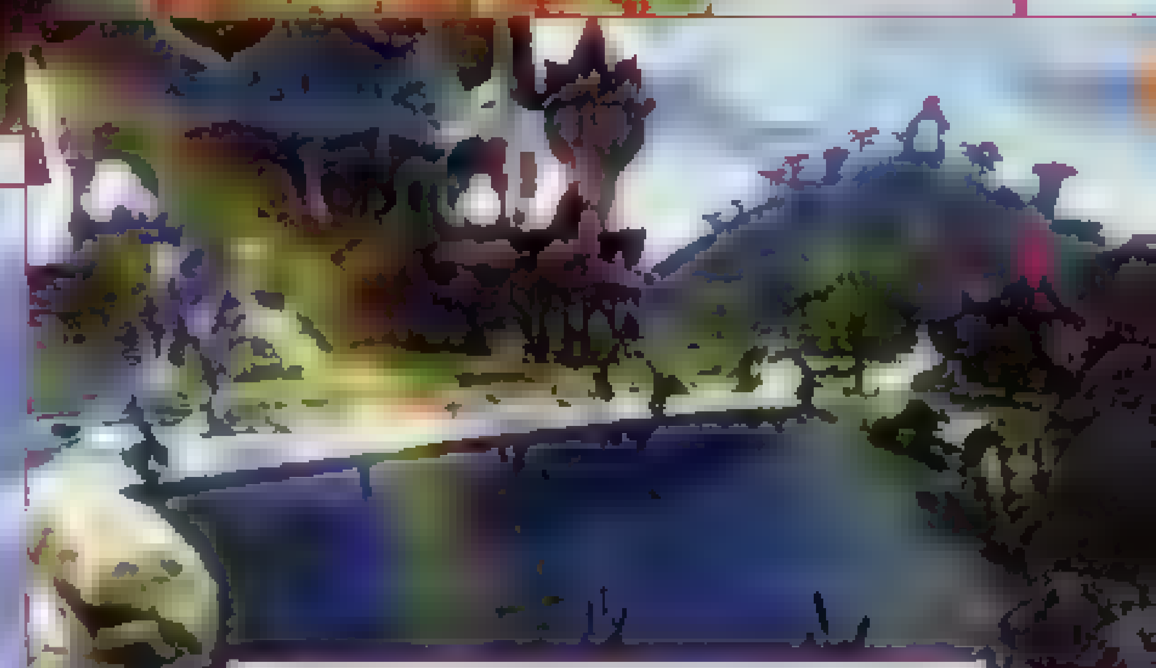
◀E3上提供的版本是在试作机上运行的，只有Xbox 360真正性能的35%，不过画面表现已经相当出色。

卡美奥：元素之力	Microsoft/Rare	ACT
X360		

与当时公开的Xbox版相比，Xbox360版《卡美奥》的画面进化程度非常明显。艳丽的色彩、明亮的光线、烟雾的微粒效果以及同屏出现的无穷无尽的敌人都给人以深刻的印象，游戏场景相当庞大，视野范围绵延数公里。并且场景的细节非常丰富，例如水里的鱼、树上的松鼠、花丛中的蝴蝶都是十分生动的。

本作的设计概念与之前公布的Xbox版相同，主角卡美奥可以变身为10种形态，例如可以用刺将敌人扎死的犰狳，可以召唤出冰块攻击敌人的雪人，乃至喷火的飞龙等。Rare估计本作约有20%的内容是全新的，其余部分主要是在Xbox原版的基础上进行画质改良。





◀▲本作采用了比凹凸贴图更加先进的"视差贴图"技术，使得原本的平面产生了[illegible]。

蛰伏三年，Rare动作来袭!

千万级赛车巨作降临Xbox 360!

极品飞车 头号通缉	EA	RAC
Multi		



文 星夜



10年前《极品飞车》在短命的3DO上诞生时，谁又能想到这将会成为一个年销量达1500万套的顶尖游戏系列。经过了《地下狂飚2》的疯狂成功后，EA正在现有主机以及Xbox 360上打造《头号通缉》，这款游戏能否再续辉煌？

主题多变是"《极品飞车》系列"保持持久生命力的秘诀，《头号通缉》的主题可以说是《热力追踪》和《地下狂飚》的组合。玩家的目标是通过地下飚车提升在警方黑名单中的排名，以及在街头飚车界的名声，最终成为头号通缉犯。本作的开发组成员来自《地下狂飚》、《火爆狂飚》等大作，可以说是EA赛车游戏开发团队的大集结。





▶名声越大，派出来追捕的警车越多，最多会出现数十辆警车追逐的壮观场面。

现场试玩感受

《极品飞车 头号通缉》是整个会场内惟一一个提供实际试玩的Xbox 360游戏，可见EA对本作抱有极大的信心。在360度环绕屏幕的包围下玩着360的最新游戏，这种感觉只有在EA的展台。

光是游戏画面就足以震撼所有观众了，场景中的细致程度达到令人发指的地步，你几乎看不出任何破绽，这完全就是CG级别的即时演算画面。车身、道路、树木、建筑——这些物体的贴图极为精细，当阳光从天空照射下来的时候，整个场景就马上显得生机勃勃。

游戏操作感觉和系列前作没有什么太大的改变，但是玩起来之后，画面效果更加华丽。中途多边形故意撞上了一辆载着木头的卡车，而这些木头居然一根根地从车上滚落下来，其中一根压到了旁边的车辆，继而引起一次交通事故，各种车辆挤碰在一起，火花四溅——最重要的是，在如此复杂的动作当中，画面不显丝毫拖慢，可见次世代主机的实力。

据一旁的工作人员所言，本作开发度还很低，这次提供的试玩其实只是一个技术演示DEMO，最终游戏还将更加出色。【文 多边形】

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.
© 2004 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

SOUL的评论

关于主机的机能：老实说，在未看到X360的实际游戏演示画面之前，如果光看之前的宣传影像，会感觉X360的确是要被PS3给比下去了，尤其是在刚经历过PS3的发表会之后。在隔天的E3展会现场，在三星等离子HDTV上看过了几款X360主机游戏的实际画面之后，（如《使命的召唤2》、《卡美奥》、《极品飞车：最高通缉》等）就有一种X360的画面水准已经完全达到了顶点的感觉，这样的游戏画面，还需要更好吗？我不知道，至少，在42寸三星等离子HDTV上，这样的画面已经算是达到了极限了，换句话说，画面已经好到几乎没有什么瑕疵了——不论是解析度、色彩，还是对真实空气的表现。

可拆卸性，各种人性化的设计让X360非常抢眼。而主机手柄也非常令人满意，不但轻巧易操作，按键和整个手柄的外壳也经过改良，握在手中十分舒适。

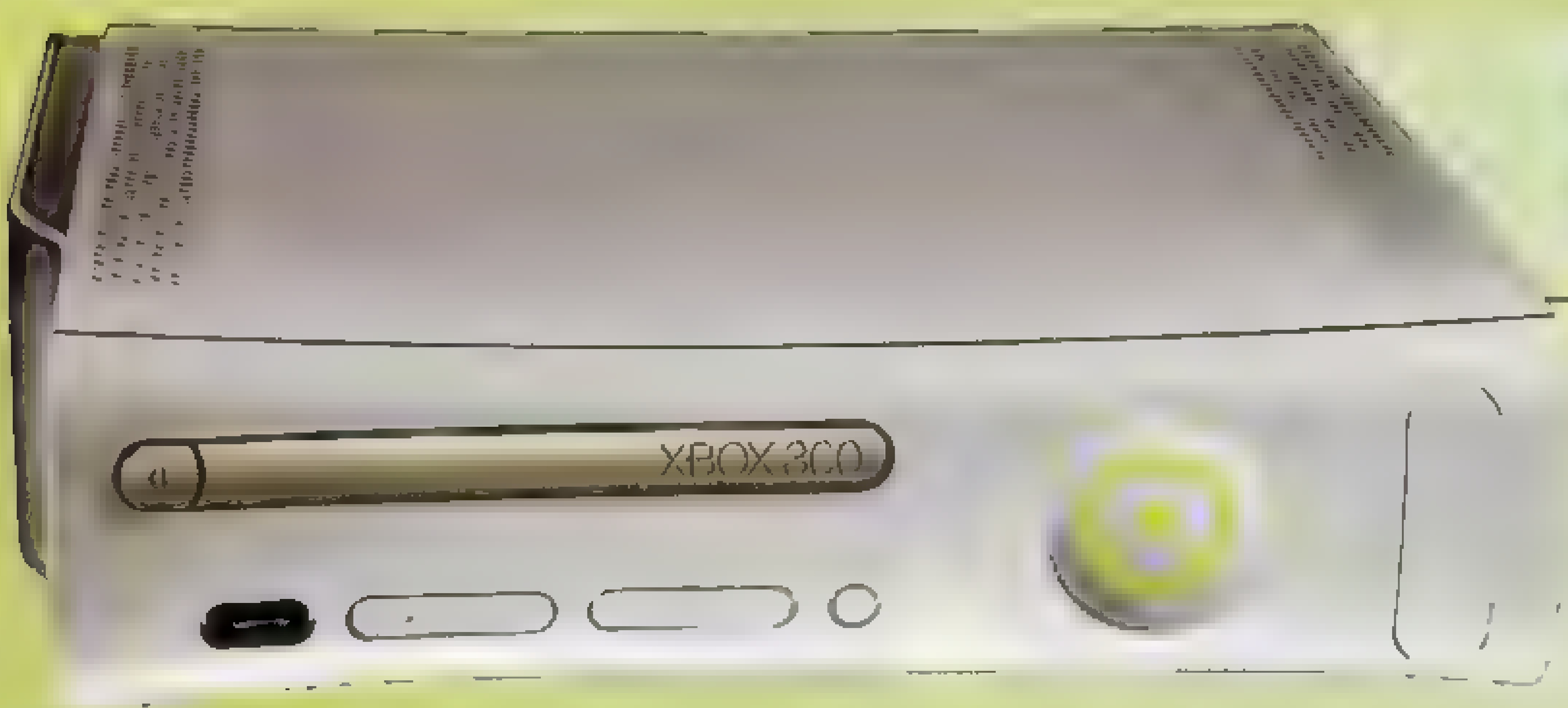
关于主机的未来：一般而言，最先发售的主机一定会在后来的主机大战中吃性能上的亏，不过可以预料的是，在主机性能高度发达的新世代主机大战中，最终获胜的一方一定不是以性能为制胜关键。

阿修罗的评论

关于主机的外形：应该说X360的造型是3大主机中最好看的——当然纯属个人意见。以前黑色与荧光绿的搭配的确很显眼，不过现在这样的白色与荧光绿的搭配似乎更具时尚感，而且与Xbox产生了一种"一脉相承"的感觉。更X360的最大优势在于网络，这从它手柄上增设的按键就可以看出来。网络对于玩家和游戏厂商来说，都是相当吸引人的。

关于主机的外形：X360怎么看都像个电脑机箱，而且还是显得笨重。虽然自由更换面板，但看看生活中大家使用的电脑机箱就会明白，这只是一个聊胜于无的设定。而X360手柄的样子也并没有太多创新设计，不过黑键白键（当然现在不叫这个名字了）的位置变更是一大改进。

关于主机的未来：个人感觉，尽管有坂口博信、水口哲也等大牌游戏制作人鼎力相助，但这次X360在日本市场还是很难和PS3分庭抗礼。但X360在北美市场进一步扩大市场份额的机会很大。而个人很希望微软能够让X360正式进军中国市场，并架设网络。



Xbox 360评

2005年E3，这是游戏史上又一个里程碑级的时刻，新时代的三大主机Xbox 360（以下简称X360）、PlayStation 3（以下简称PS3）以及Revolution（革命）都在这一时期公布，这几台来自未来的娱乐机器实在是太美妙了，以至于我们要不断地问自己，我们是在看科幻片吗？

不过三大主机中，任天堂代号"革命"的主机所公布的消息比较少，除了主机的外形和一些描述之外，"革命"的手柄、游戏都没有公布，甚

X360所使用的光驱为DVD光驱，这是惟一一个没有进行大幅进化的地方，未来会不会对X360的发展有影响呢？应当说，采用DVD光驱对游戏这方面的影响并不大，需要大容量的一般就是影像，而不是即时演算的数据。但不能播放下一代影像碟（HD-DVD及BD）对X360来说的确是一项损失，要知道，当年PS2初期的迅速流行，其DVD播放机能所起到的作用可不小。

关于主机的外形：X360主机的外形已经绝对不能再说"难看"了，外形没有太多刻意的花纹，可以称之为简约；主外壳颜色由原来Xbox的纯黑改成了纯白，可以称之为亮丽。而且X360比Xbox小了一个型号，不再有笨重的感觉了。不过我觉得X360的手柄更值得一提，手柄外形不但更漂亮了，而且许多原Xbox手柄的毛病都改进了，而且两组LR键既有传统按键的，也有扳机式的，可谓博采众家之长。根据SOUL在展会现场对X360手柄的实际试用，感觉各方面都挑不出毛病，握起来也很舒适，这其中也有X360手柄两侧用于握手的柄比原Xbox手柄更长的功劳。记忆卡插槽、LR键、可纵置……总结而言，X360主机外形设计在许多方面都"狠狠"地向对手PS系主机学习了一把！同时又不失有自己的创新，最绝的就是X360手柄正下方的多功能接口，用这一接口来接耳麦非常方便了，不用像原来那样拉好长的线。

最后还有一点，关于X360手柄，E3现场上提供试玩的是带线式，（可能是怕手柄被盗吧）而真正X360的无线手柄背后还要加上一个不小的电池仓，里面放的是一对五号电池，这对X360手柄的手感的影响恐怕不小……

关于主机的未来：早在Xbox推出初期，很多分析人士就指出，在微软的"金元政策"下，Xbox很难会彻底落败，经验证明这一观点是正确的。但有两个意外是：一、Xbox在日本彻底落败；二、Xbox在欧美超过NGC成为老二，并不是屈居老三。这次X360，微软是有备而来，主机经过了数年的设计，更是获得了前所未有的日本游戏开发者的支持，而"金元政策"也是变本加厉，那么同样可以再次肯定，X360也很难会彻底落败。

多边形的评论

关于主机的外形：X360的外形比起那个笨重的Xbox简直是天壤之别，看得出来这次微软在外形设计上下了大力气。流线型的外观，令人舒心的色彩搭配，以及方便快捷的换面板的创意对于喜欢新奇和变换的玩家来说也是一个卖点。X360的手柄有了很大改进，体积更小，手感更好，而那独特的LOGO型按键的设计也很讨人喜欢。

关于主机的未来：从软件角度来看，X360和它的前辈Xbox一样更加偏重于欧美玩家，发表会上公布的主力游戏大多数都是美式风格的，因此我们有理由相信它在欧美地区会取得比Xbox更加辉煌的战果！而日系的游戏商，除了几位刚独立出来的名制作人外，大厂商虽然同样宣布会加入X360的阵营，但是从目前的情况来看，他们依然是偏重更加日本化的PS3，所以日本地区这两大主机的胜负尚不能这么快就下定论！

猫太的评论

关于主机的机能："拥有快捷的网络环境让玩家在游戏的同时与其他同好交流"，这点是我最看好的X360机能。要知道网络游戏与网上交流不仅是欧美和日本普遍流行的娱乐，也是国内现今相当普及的一种休闲消遣方式。明确来说，就是玩家以后可以更方便地玩到画面更好、沟通更方便的网络游戏。



纱迦的评论

关于主机的机能：从E3展的情况来看，X360的游戏是最多的，而且游戏完成度都相当高。虽然X360上的画面让人觉得非常震撼的游戏数量并不多，不过我相信，当游戏厂商吃透了主机性能之后一定能开发出更优秀的游戏。而

胜负师的评论

关于主机的外形：X360的外形比起Xbox有脱胎换骨的感觉，在成功瘦身之后，还吸收了PS2纵横摆放的特点，并增加了更换面板的"新财路"。手柄的设计更加简约，键位也更为合理。应该说X360的外观显然是充分吸取玩家对于Xbox的批评后的设计，显得较有诚意。

关于主机的未来：只要X360不在初登场时存在恶性BUG，并有《死或生4》、《蓝龙》、《失落的奥德赛》等续集及原创大作支持，相信可以在美日两地齐头并进。X360的机能不再像Xbox时期那样占据优势，而从远景来看，X360有可能像现在的PS2一样在中后期陷入机能危机。

泰坦的评论

关于主机的外形：外观改良很大，符合我个人的审美标准。把记忆卡插在主机上是明智的选择，无线手柄也是大势所趋，根据公布的资料来看，似乎主机的拆卸也不是很困难，我想最终可以"DIY"的部分应该不只是前面板。

关于主机的未来：尽管PS3一再强调游戏的开发会很容易，但Xbox360的开发环境应该还是优于PS3，相信随着软件支持数量的增加，Xbox360在市场上会占有一席之地。

[illegible]的评论

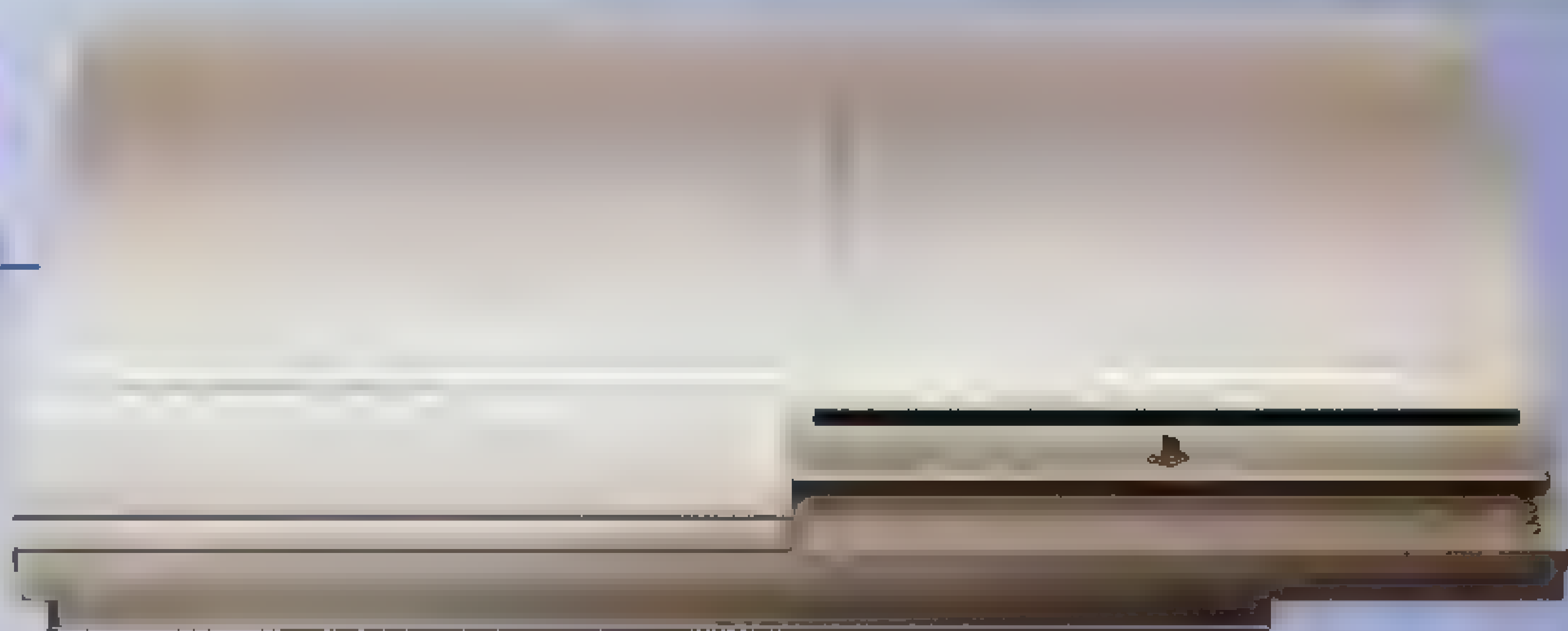
关于主机的机能：不管是从官方公布的数据还是游戏预告片展现出的画面品质，PS3的性能确实要比X360强悍，甚至微软Xbox部门的彼德·摩尔也在接受记者采访时默认了这一点。不过作为同一等级的游戏机，个人认为PS3与X360在实际画面水平上应该不会相差太多。

关于主机的外形：X360的外形是照顾到日本玩家的喜好而设计的，微软在日本进行的调查中，多数玩家反映：只有索尼和苹果能够做出这样的设计！虽然长得有点像电脑机箱，但X360的工业设计我觉得还是非常成功的，换彩壳的设计相信也可以吸引很多Light User。

关于主机的未来：彼德·摩尔在微软的展前发布会上曾经发表惊人言论：X360将会有10亿受众！当然，这里指的并非X360可以卖10亿台。X360在日本应该还不至于压到PS3，不过肯定会占领足以令索尼焦急的市场份额。而在欧美方面，X360似乎胜算不小。

论PlayStation 3

至still主机的正式名称都还没有定下，不过这主要是因为“革命”定位和X360、PS3有很大区别，未来任天堂后发制人也极有可能。而X360、PS3这两台主机，其定位有诸多相似之处，未来两台主机之间的针锋相对是肯定的。因此我们以下将针对X360、PS3这两台主机作出我们编辑自身的一些评论及感想，不同的编辑有着自己不同的角度和观点，希望大家看完之后能对未来的这两大主机有更进一步的认识。



SOUL的评论

关于主机的机能：追求真实，这就是PS3的目的。但从某种角度来说，这根本就是超越现实！因为PS3发表会所公布的影像太令人震撼了。当然，要超越现实，前提是未来PS3的游戏画面水准的确达到了5月16日PS3发表会上所公布的画面水准。除了超强的画面表现力之外，PS3主机性能之全面也令人咋舌，而且基本上X360具有的功能PS3都有，而且都更强！比如对应BD光盘并兼容DVD及CD、对应最多7个无线手柄、3个网络端口、对应1080P显示（X360最高只支持1080I）等等，甚至让人感觉索尼是有意在各项指标上打压X360。

关于主机的外形：PS3主机给我的第一印象就是它太像PS2了，也的确，PS3整体布局和PS2相当接近。主机虽然仍保持索尼家族一贯的典雅简约的特征。不过对SOUL个人来说，PS3的外形设计要低于SOUL对它的期待，也许这主要是因为自己对它期待过高了吧，尤其是在PSP那近乎完美的造型设计之后……半月形的手柄似乎只是在外形上有所改变，各按键的设定基本和以往的PS及PS2手柄保持一致。不过据悉，PS3目前的外形，尤其是手柄，展出的还只是概念机，至于未来是不是会做出更改还很难说。此外，PS3的LOGO字体像是用的《蜘蛛侠》的LOGO字体，难道这也暗示着游戏与电影的结合？

关于主机的未来：说PS3在各方面主机的性能都超过X360并不过分，主机性能虽然不能决定主机的成败，但也是成败的重要指标之一，比如在欧美市场，一般性能强的主机在口碑上都会占有一定的优势……主机对软件商的吸引力至关重要，从PS3的发表会上看来，索尼在笼络软件商方面仍是有其独到的一手，Konami、Capcom、Namco、Koei、Square Enix等几家极为重要的日系软件商都公布将在PS3上推出各自的招牌级作品。有前两代主机的雄厚基础、再加上超强的性能、软件商的大力支持，PS3同样不会有落败的可能。

阿修罗的评论

关于主机的外形：在发表会上第一眼看到PS3的感觉只有一个字——大！直到凑到近处仔细端详它时这一感觉才略有消除。基本上这款新主机的造型只能说是PS2的改良，并没有太多新颖特别之处。而PS3手柄则是一改系列的传统，采用了新的设计，但是总体造型过于另类，总让人觉得是某国内厂商制造的兼容手柄。希望成品版能有所改良。

关于主机的未来：PS3无疑会成功，但是究竟它是否还能像现在这样占据头牌地位就不能妄下定论了。据我所知，在欧美地区，玩家对于X360的期待更胜一筹。所以，SONY不仅要充分利用好日本公司的大力支持，还要吸引更多出色的欧美厂商制作更多令欧美玩家满意的游戏才能在全球范围内占据主动权。

多边形的评论

关于主机的外形：外形感觉有些赶工的嫌疑，走的还是PS2那条路子，显得没什么创意，特别是“PlayStation 3”的字体，居然和《蜘蛛侠》电影标题的字体一样……总之这次外形无法令我满意。

关于主机的未来：对于PS3未来而言，真正的对手不是微软或者任天堂，而是他们自己。毕竟索尼已经不是PS时代游戏业的毛头小卒，每3代主机是一个硬件公司的临界点，只有在这个时候出新求变，才能在以后的竞争中立于不败之地。

纱迦的评论

关于主机的机能：索尼发表会上公布的诸多技术演示让人看得如醉如痴，每个热爱游戏的玩家看过之后想必都会有大喊大叫的冲动。当然，这些都只是技术演示，实际游戏能做到什么地步，目前还是个未知数。不过PS3的强大毋庸置疑，如果实际游戏能做到这个效果，那么就太可怕了！同样令人关注的还有PS3的高端输出方式，这无疑将引领新一代的“家庭影院”潮流，不过也确实太新潮了一点，令人怀疑有多少人能够用得上。

关于主机的外形：PS3的造型只能说是中规中矩，虽然极具现代感，但和“好看”扯不上关系。手柄的造型就怪了，这个造型确实很像回力镖……从手柄外形来看，感觉两个弯把有些多余，去掉的话也许更好，目前这个造型给人的第一感觉就是“好大”。

关于主机的未来：PS3上的游戏目前完成度都很低。主机号称明年春天发售，就算到时候主机能发售，恐怕也没太多游戏能够一起上市吧。不过目前公布的PS3游戏光听名字便足以吸引一大批玩家了，《潜龙谍影4》、《铁拳》新作、《鬼泣4》……如果在明年PS3能确实地推出几个超大作，那么前途不可限量。



泰坦的评论

关于主机的机能：从公布的数据看，PS3的系统浮点运算能力是X360的2倍，显示性能也强过X360。多内核的CELL处理器是大家关注的焦点，但这个架构也增加了程序设计的难度，希望索尼能提供足够强大的开发工具来支持PS3多元化的性能。

关于主机的外形：PS3的外形设计稍有些令人失望，但仍然很漂亮，充满现代感，相信成品的材质运用和做工会令我们满意。PS3对手柄的改进比较让大家惊奇，但看起来应该更容易把持，估计手感也会更好一些。

关于主机的未来：价格上X360一定占有先机，但索尼的产品向来也不是最便宜的；索尼肯定有足够的实力捍卫自己的疆土，而自1978年以来低估微软涉足新领域的能力的商家又无不一败涂地，未来这场仗会非常有看头。

魅惑师的评论

关于主机的机能：震撼！绝对的震撼！从令人目瞪口呆的《杀戮地带》，到感动流涕的《最终幻想Ⅶ》技术演示，从浴缸里的几百只鸭子，到《拳击之夜》里人物真实而夸张的表情……可谓惊喜连连。PS3终于可以扬眉吐气地说“我的机能最强！”了。很明显，这次的PS3有备而来，无论从机能还是公开的游戏，在风头上均压过了X360，“次世代”也因为PS3的上佳表现而更加令人期待。

关于主机的外形：最初看到PS3公布的外形时还以为依然是“民间自制”的版本呢，甚至有很多网友将其戏称为索尼的“新型打印机”。但从现场拍摄的照片来看要漂亮很多，只是手柄的造型还是怪了些，不知握感如何？这样的外形个人还是不太满意，至少没有惊喜感，只能算是不过不失。

关于主机的未来：不少玩家对于PS3机能展示的真实性表示了质疑，游戏的发展有时的确超出了人们的想像。一流的机能，一流的软件阵容，加上一流的宣传策略，PS3几乎没有失败的理由，可能更多玩家会和我一样关心价格问题吧。另外，希望索尼能早日像PS及PS2一样推出PS3的迷你版。

星夜的评论

关于主机的机能：当初索尼公布PS2的数据以及技术演示中由于含有太多水分，导致现在公布的PS3数据和影像备受质疑。不过据透露，索尼展前发布会中多数影像确实是即时演算的，其中EA的《拳击之夜3》和Epic的《虚幻竞技场2007》的技术演示可以肯定是即时演算的效果，而这两段演示已经足以令人由衷叹服。PS3实现真正CG动画般的画面品质应该是没有问题的，实际上，《拳击之夜》那段Demo并不是一般CG动画能够实现的，可以说是达到了实拍影像的水准。

关于主机的外形：索尼的工业设计一向让人放心，不过过去PS和PS2的设计还是略显简陋，而PS3更像是一部高档家电产品，给人一种尊贵的感觉。虽然也听到了很多负面评论，我的个人看法是PS3的设计比PS2和PS都要成功。

关于主机的未来：PS3的硬件性能和游戏阵容都让人满意，我所担心的是其成本问题。这样一部高性能主机制造成本肯定低不了，更何况Cell芯片和蓝光光驱都是全新技术，与基于当前成熟技术基础上的X360相比，其造价必定要高出许多，索尼能否支撑与微软的金钱消耗战实在是不好说，不过索尼在游戏市场毕竟有十几年的稳固根基，最终出现索尼与微软平分秋色的可能性极高。

E3新闻总汇

文 星夜　编 SOUL

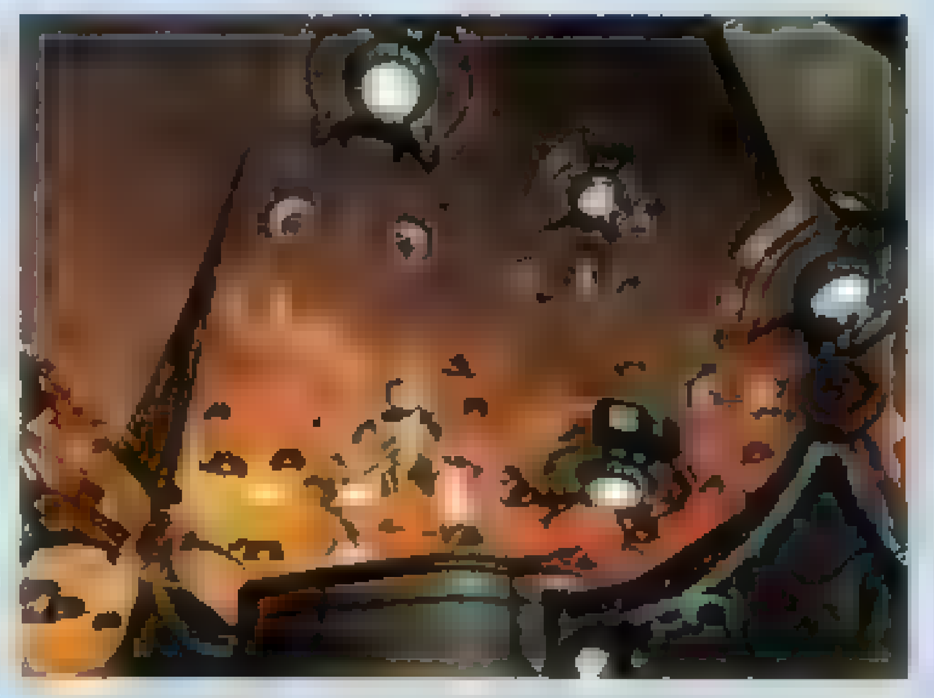
E3 2005观众数创历史新高



根据E3展主办方美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association，ESA)发表的数据显示，今年的E3展参展观众数量达到了7万人，其中多数为游戏业内人士，创下了E3展开办十年来的最高记录。本届E3的总展区面积达54.7万平方英尺，参展单位共有400多家，展出的游戏软件、硬件等各类产品共有5000多种，其中80%都是将会在年内发售的新产品，并且有1000多种是在E3展上首次公开的新产品。E3展开办之前3天，ESA的特设官方网站www.e3insider.com的点击量已经突破了1亿次。明年的E3展已经确定将于2006年5月10～12日期间在洛杉矶会展中心举办。

N-Gage后继机种于E3公开

在本届E3展上，诺基亚的展台十分冷清，几乎可以说是南馆最为冷清的地方之一。不过诺基亚还是给人们带来了惊喜。诺基亚宣布将会在2006年推出具备N-Gage游戏功能的智能手机，这批手机将会基于即将推出的诺基亚S60系列操作系统。由于三星、西门子等也获得了S60系列的技术授权，至于这些厂商是否也会推出具备N-Gage游戏功能的手机，诺基亚方面表示目前并未做出决定，不过诺基亚N-Gage产品营销主管Jussi Nevanlinna暗示其可能性非常之高。诺基亚方面的调查预测显示，到今年年底市面上将会有2500万台智能手机，到2008年预计将会增加到2.5亿台。诺基亚在会场展出了两部可运行N-Gage游戏的智能手机的概念机。



▲诺基亚展示次世代手机游戏的3D画面概念图。

另外，诺基亚方面宣布将会在今年秋季(预计为9月份)公开N-Gage的后继机种，并将其定义为“次世代游戏平台”。这部主机采用了德州仪器公司的OMAP芯片组，从E3上演示的影像来看，其具有极强的3D图形表现力。不过诺基亚表示并不会就此放弃N-Gage QD，对于该主机的支持将会至少延续到2007年。

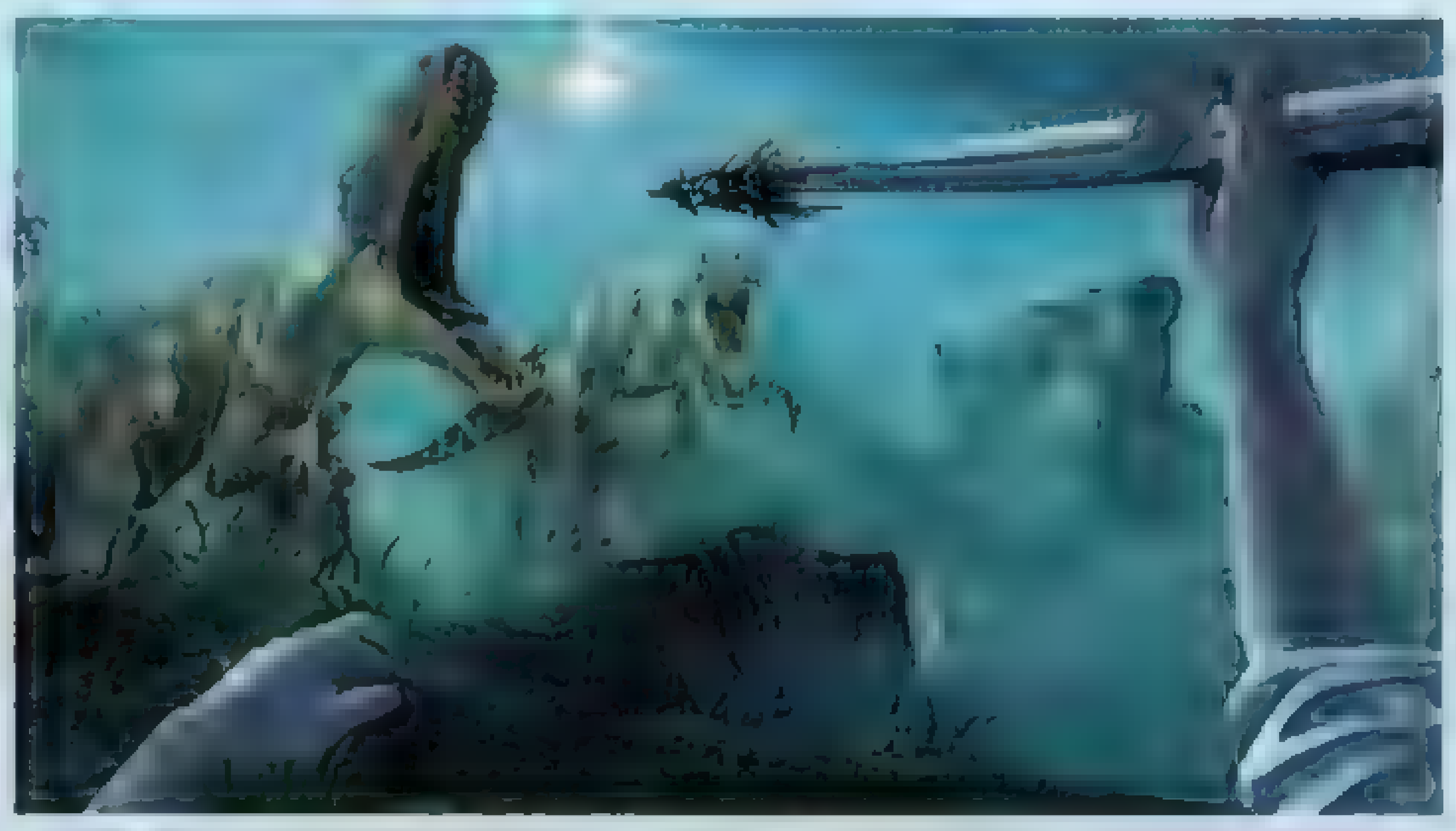


▲诺基亚展示次世代游戏手机。采用抽屉式结构，看起来还是相当吸引人的。

育碧大力宣传《金刚》

《指环王》三部曲的导演彼德·杰克逊目前正在将经典名片《金刚》进行翻拍，该片也是今年好莱坞电影最大的看点之一。今年E3上首次公开的游戏版《金刚》也将是育碧大力宣传的重点。本作是真正的多平台制霸，所对应的平台包括PS2、Xbox、PC、PS3及X360。负责本作开发的是曾经制作了《超越善恶》并被称为《雷曼》之父的Michael Ancel，由育碧的法国Montpellier制作室开发，《金刚》电影的特效制作公司WETA在游戏版的制作过程中提供了大力协助。本作采用的是《超越善恶》的游戏引擎，同时也结合了《波斯王子2》以及“《雷曼》系列”的Jade Engine技术，号称将会把该引擎的性能发挥到极限。

育碧在E3会场布置了展会上最豪华的展台来展示《金刚》，不过《金刚》游戏相关影像是以封闭性的形式公开的。这段长达10分钟的即时演算影像夹杂着Xbox版和Xbox 360版的即时演算效果。本作结合了FPS和第三人称视点动作射击游戏的特点，故事主要分为史前荒岛和现代都市两个部分，玩家不仅可以扮演电影中的主角，还能操作巨大的金刚投入战斗。

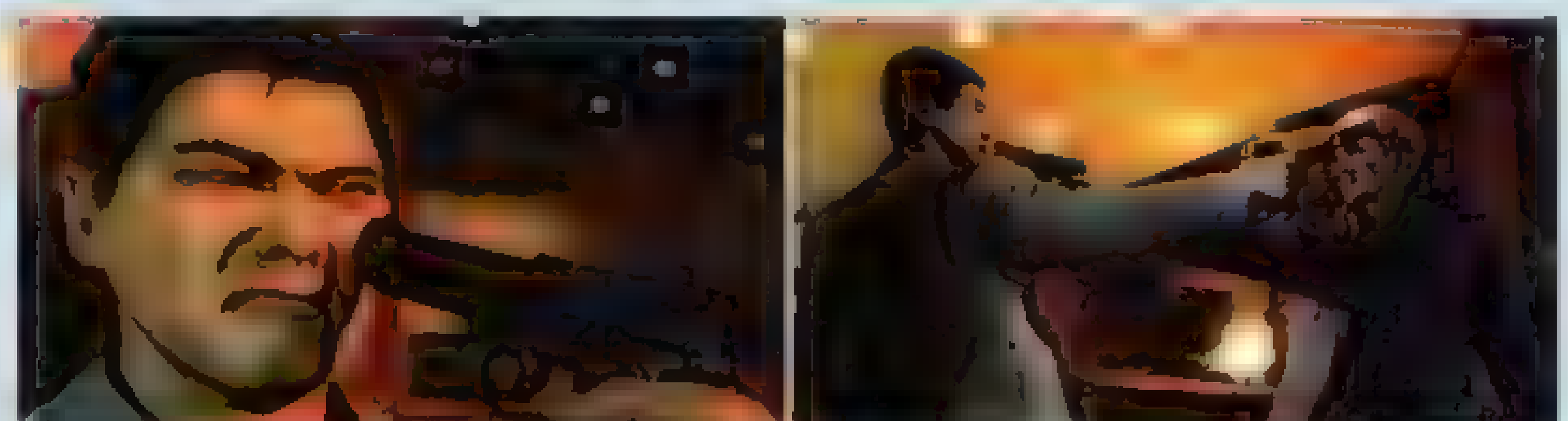


▲你没有看错，这就是《金刚》的游戏画面，也就是说，年底的超级电影大片《金刚》会和恐龙有关。

Midway开发7款Xbox 360游戏

Midway虽然宣布加盟Xbox 360，不过该公司首席执行官David Zucker在接受财经网站TheStreet.com采访时表示，他们今年之内不会推出任何次世代游戏。“我们肯定会有PS3的首发游戏，不过不会有Xbox 360的首发游戏”Zucker说，至于之前公布的由吴宇森执导、周润发主演的游戏《勒颈》，预计将于明年春季发售，对应平台为Xbox 360和PS3。

此前Midway宣布全面采用虚幻引擎3开发次世代游戏，虽然今年不会有次世代游戏推出，但目前Midway正在开发的次世代游戏数量还是非常可观的。“Midway正全面支持Xbox 360，我们内部所有制作室都有Xbox 360的游戏开发计划，并且都在进行中。在2006～2008年期间至少会推出7款Xbox 360游戏。”Midway的发言人说。



▲吴宇森执导、周润发主演的游戏《勒颈》在E3上所公开的动画。

Xbox 360《FFXI》画面不进行强化

目前日本几乎所有的主要游戏发行商都已经加盟Xbox 360阵营，甚至作为索尼最重要合作伙伴之一的Square Enix(SE)也宣布会在Xbox 360上推出《最终幻想XI》。SE在微软E3展前发表会上公开的该作概念预告片具有极强

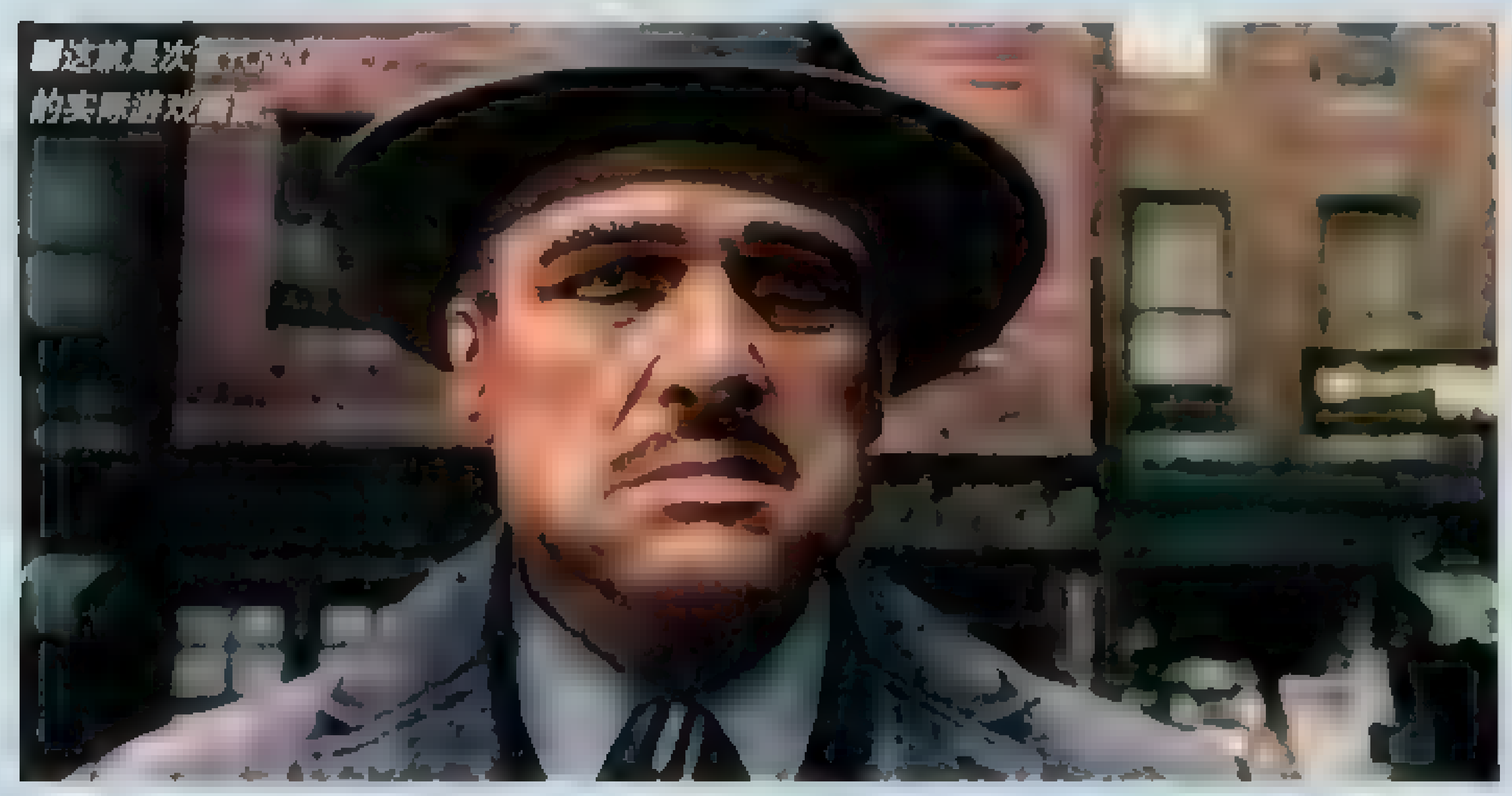


的画面表现力，让玩家们浮想联翩。不过根据SE方面的发言人表示，Xbox 360版《最终幻想XI》的画面不会进行强化，并且使用的是相同版本的服务器，Xbox 360版惟一的优势就是支持HDTV高解析度。Xbox 360版《最终幻想XI》可能会在欧洲地区率先推出。另据SE方面透露，《最终幻想XI》原本曾开发过Xbox版，不过由于与微软在网络服务方面没有达成共识，因而直到现在才决定转移到Xbox 360。

Xbox 360版《教父》提供内部试玩

《教父》是EA准备向《横行霸道》叫板的大制作，目前已经投入了200人的庞大开发团队，并邀请了20多名知名影星为本作配音。今年E3展上，EA提供了《教父》的Xbox 360版和Xbox版的内部试玩。Xbox 360版与Xbox版相比，在人物脸部表情的刻画以及画面解析度上有非常明显的提高。

《教父》采用了独特的战斗系统，EA称之为"黑手"操作系统，你可以用多种不同的力度击打对手，并且通过右摇杆左右摇摆躲避敌人的攻击。在游戏中，玩家的最终目的是成为黑帮家族的头目，并且统治整个纽约所有的黑帮。要达成这一目的不能总是滥用暴力，尤其是不能对无辜的人下手，因为这样就会成为警察的重点逮捕对象。而如果向其他犯罪家族滥用暴力，就会提高仇杀值，成为敌对帮会的重点仇杀对象。



■这就是次……的实际游戏……

SEGA公开数款次世代游戏演示

虽然近年来SEGA的游戏号召力早已不如当年，但对于次世代，SEGA目前已经投入了巨大的精力。今年E3展上，SEGA展台上设置了一个剧院，其中展出了几款被SEGA定义为"Next Level"的次世代游戏的影像。

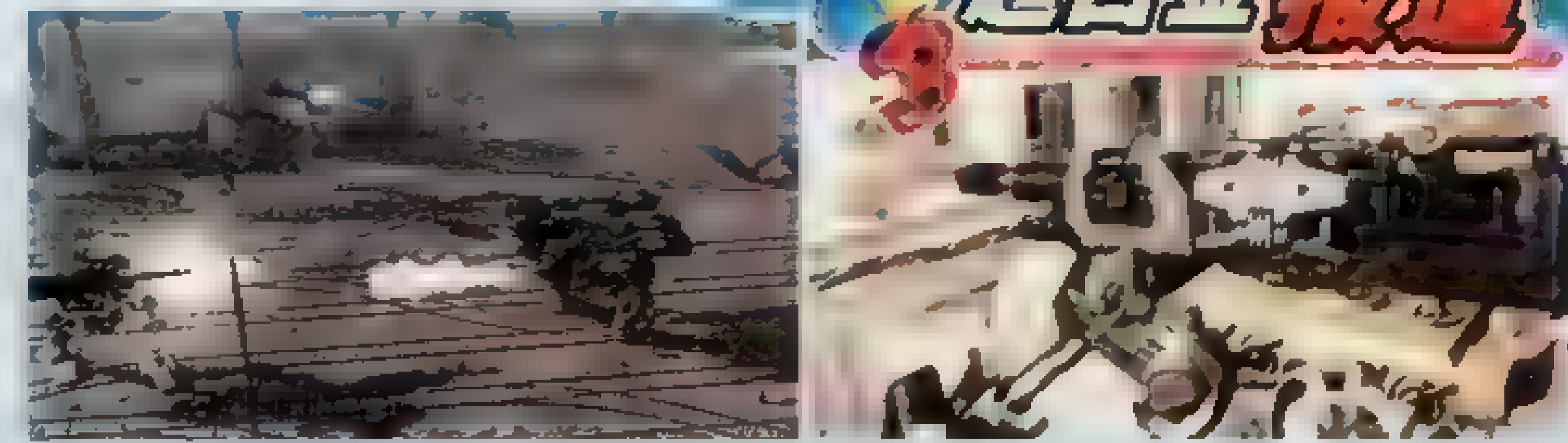
SEGA公开了和FromSoftware合作开发的《合金猎犬》(Chrome Hounds)。这段影像发生在一个饱受战火蹂躏的都市里，一个机器人小队与敌方的机械装甲展开了激战。影像是CG动画，至于其对应平台目前并未公布，极有可能是Xbox 360的游戏。

其后公布的系列"Next Level"游戏影像号称全部都是即时演算的，不过没有明确指出对应的是PS3还是Xbox 360。SEGA表示，他们的内部制作室制作这些DEMO的目的是为了显示他们对次世代平台的熟练掌握。因此这些影像并不代表真正的游戏。

《VR战士》：第一个片断是《VR战士》中结城晶站在白色背景前，随着他开始演练各种招牌动作，背景开始逐渐过渡到美丽而逼真的场景中，结城晶身上的衣物也显得非常逼真。其后出现的角色是莎拉。这段DEMO的场景效果基本上与《死或生4》处于同一等级，但人物形象比《死或生4》更加逼真。



▲SEGA和FromSoftware合作开发的《合金猎犬》动画场面。这二者的合作可算是首次。



▲FromSoftware最擅长的就是对机器人对战场面的表现了，这次又有了发挥的空间。

《冲破火网》(Afterburner)：当F 14出现在屏幕上时，观众中爆发了一阵喝彩声。战机在海面上掠过，可以看到其在水面的倒影以及小小的浪花。其后不断有敌人出现在画面上，战机不断发出导弹将敌机击坠，可以看到非常逼真的爆炸和烟雾效果。

《死亡之屋》：DEMO中可以看到一位男女特工进入了一座充满丧尸的工厂，丧尸腐烂的身体和腐蚀的肌肉有非常逼真的描写。其后两位特工进入一个玻璃走廊，画面切换到第一人称视点。接着镜头转移到戏院楼厅，可以看到数百个怪物同屏出现。

《索尼克》：影像最后一部分出现的角色是索尼克，他在一片草地上急速狂奔，其后到达一个悬崖边，并且从数百米高的峡谷跃下。然后可以看见天空中出现巨大的飞空艇，并且落下大批机器人军团，于是索尼克变身为强大的金色索尼克，发动强力攻击将机器人打成碎片。

来自Capcom的次世代丧尸作品



5月16日，Capcom宣布加盟Xbox 360，并且公开了第一款对应游戏《丧尸围城》(Dead Rising)，本作将于2006年发售。本作的总制作人是著名制作人稻船敬二！在《丧尸围城》中，玩家扮演的是一位新闻记者，在一个充满丧尸的城市中殊死搏斗。与"《生化危机》系列"相比，《丧尸围城》的场面极为庞大，利用Xbox 360的性能，本作中玩家将会看到满屏的无数丧尸。玩家可以使用环境中的任何物体进行战斗，例如水管、棒球棍等等。

PSP《最终幻想VII CC》新情报

自从去年11月Square Enix宣布将会在PSP上制作《最终幻想VII 危机之源》(FFVII CC)之后，本作就再也没有进一步的情报公开，这次E3终于透露了本作的部分情况。

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

首先，本作的游戏类型为A·RPG，除此之外，就是Square Enix(SE)在E3上公开的1段长度为1分钟的相关影像，整段影像均为2D动画，并没有关于游戏本身的介绍。但根据这段影像，却可以对本作的故事背景做出以下的推测：本作的故事将发生在《最终幻想VII》(FFVII)的故事之前，而故事的中心人物将可能是《FFVII》主角克劳德之前的亲密战友扎克。众所周知，克劳德的标志性装备就是黑衣、大刀，但这样的装备其实正是克劳德对扎克斯的模仿，在SE所公开的影像中，就可以看见这样一位黑衣、大刀的青年，随后另一个长发的人物也出现了，青年以愤怒的表情向长发人大喊："回答我，萨菲罗斯！为什么要杀害村里的人？"但是，萨菲罗斯的剑却无情地穿过了青年的身体……最后，屏幕上出现了"三位青年与一位少女的故事"这样的字幕。

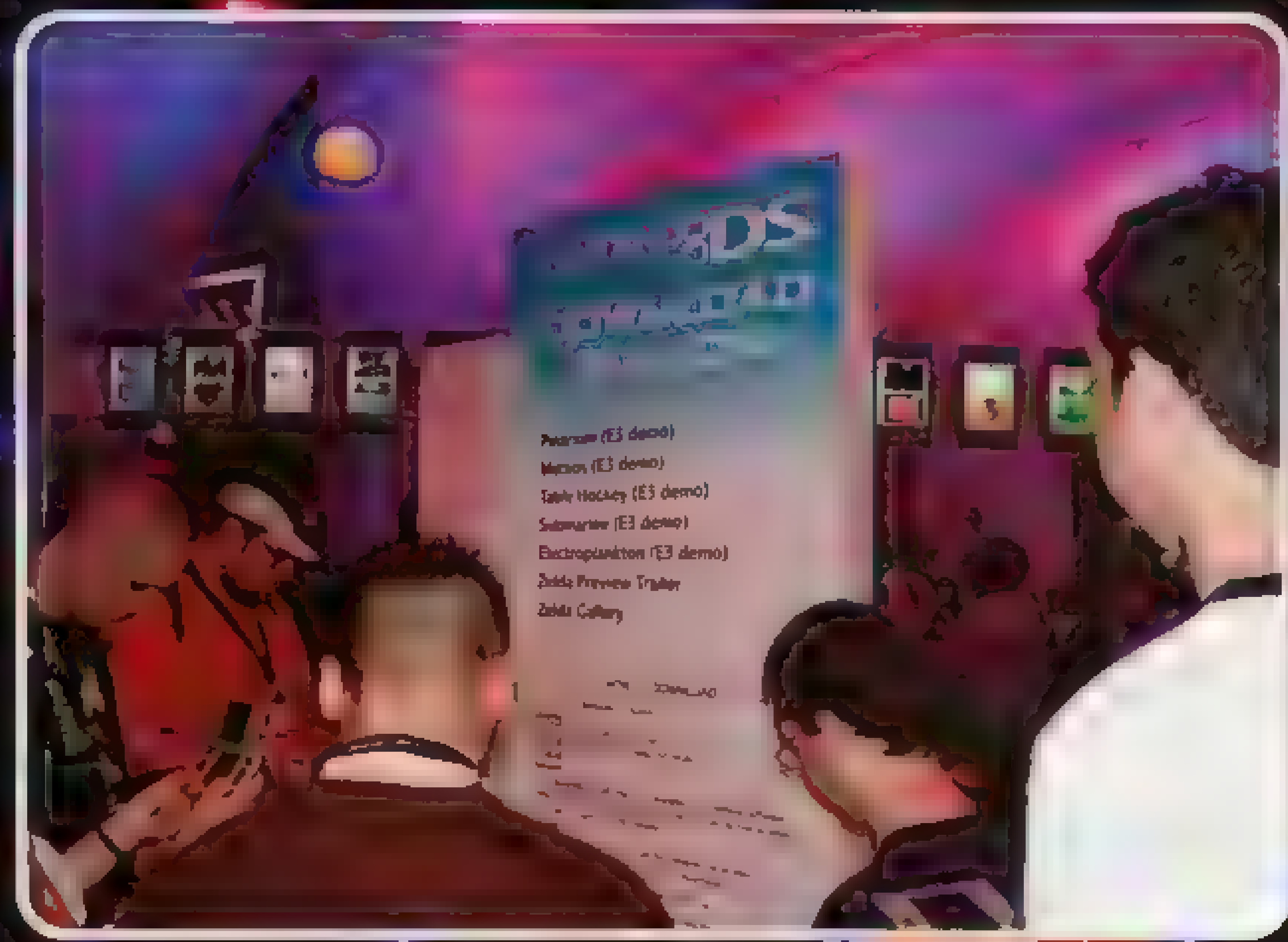


■这是《FFVII AC》中出现的扎克斯。

《FFVII CC》的动画属于2D动画，那么本作的游戏画面是不是也会做得像动画所展示的那样呢？当记者以此问题询问SE时，SE方面表示，这段影像只是为了用来表现游戏的世界观，并不代表实际的游戏画面，《FFVII CC》将是一款充分利用PSP机能，并且具有全新的游戏系统的作品。

E3花絮 SOUL 最不厚道的倒计时——在Capcom展台中央，上面有《鬼泣4》倒计时，每次倒计时15分钟，于是人们就聚在那里等，结果最后演示的只不过是《鬼泣4》那不足5秒钟的宣传片……







今年最出风头的除了新公布的三大主机外还有什么？答案自然是《塞尔达传说 含光公主》（暂译）！如果你来到任天堂的展区，首先映入眼帘的就是围绕展区一周的等待试玩《塞尔达》的长队！《塞尔达》的试玩区是独立于任天堂展区之外的，要想亲自试玩就必须排队才行！3天的展会中，这条长队的尾部始终保持在需要等待3个小时的位置以外，壮观程度甚至超过隔壁SONY展区里等待观赏PS3的队伍长度！只要你能够忍耐3个小时，你就能够亲自玩到今年E3最受欢迎的游戏哦！

穿过这个长队来到展区内部，这里面同样热闹非凡！展区主要分为NDS、NGC和GBM/GBA三大部分。其中NDS区是最大的，也是最热闹的地方。《马里奥赛车DS》、《银河战士PRIME 猎人》以及《任天狗》的试玩台前总是排着半个小时的队伍，而且这3个游戏所举办的一些比赛以及活动更充分调动了等候者们的积极性！NGC区内展示的游戏虽然有很多已经在日本发售了，不过对于美国玩家来说这里可都是新作！《大金刚康茄鼓》、《和马里奥一起玩DDR》、《马里奥聚会7》以及《超级大战争》是最热门的游戏，美版的《苍炎之轨迹》也颇受欢迎。《大玉》是一款需要用到麦克风的弹珠游戏，试玩的人们声嘶力竭的样子总是令所有围观的人忍俊不禁。GBM/GBA区相对冷清，不过在展示GBM的展台小姐周围还是围了不少玩家争相体验这最新型的时尚掌机！

《口袋妖怪》和《塞尔达传说》一样，是一个独立的区域，当中在展示NGC版的《口袋妖怪XD》以及《绿宝石》，大屏幕上还在演示一些周边产品的广告。由于《绿宝石》在美国已经发售了，所以试玩者并不多，而一旁的《XD》则大受欢迎，玩家也都需要等待半个多小时才能拿到手柄。不过除了真心试玩的人外，还有不少玩家是为了得到赠送的3种口袋妖怪玩偶才甘心排队的！（笑）［文：阿修罗］

Nintendo

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



&BDM-SMV
www.plumbook.cn



THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess

文 阿修罗

E3上最受欢迎的游戏是哪个？答案无疑是任天堂的《塞尔达传说》！展会召开了3天，每天《塞尔达传说》试玩区前的队伍都是要等待3个小时才能轮到的，相邻的SONY展区中等待观看PS3的队伍长度也不过才这种规模而已！究竟这新版《塞尔达传说》有什么样的魔力，能让这么多玩家心甘情愿地用3个小时的宝贵时间来换取短暂的试玩体验呢？或许你看了这篇报道以后就会明白了……



◀迷宫中的猴子长老头顶上有奇怪的物体，似乎正是因为这个东西造成了它被黑暗的力量所侵蚀！

▶林克与动物之间的交流是本作的主题之一，在试玩版中也出现了和动物角色合作才能[illegible]！







刺激的马战是本作的一大卖点！



◀传统的道具也增加了新的用法，经典的飞去来器这次追加了旋风的效果，不知道在实际的游戏中它到底会有什么样的新用途呢？

▲本作中会出现很多体型巨大的BOSS角色，通过新的画面引擎表现出来的效果相当惊人，相信在游戏中它们绝对会让玩家发出尖叫的！

现场试玩感受

■游戏的画面相当精细，角色以及环境的纹理贴图以及光影效果都非常出色，细节方面也非常精致。

■除去画面风格以外，游戏的基本操作方式、视角控制以及整体感觉和《风之杖》并无二致。

■普通的行动模式中，和《风之杖》最大的不同在于原来与X、Y键同样功能的Z键被单独出来作为了要点提示键（类似《时之笛》中的同类按键）。

■在画面的正中下方会显示出部分特殊动作的按键提示，以前这样的按键提示是只显示在屏幕右上角的按键表上的（这次按键表上会也同时显示。）

■本作的道具菜单部分有了很大变化，由原本的长方形变成了圆形，这个改变不仅有视觉上的效果，也更方便玩家在游戏时快速选择想要使用的道具。

■部分道具的锁定方式发生了变化，比如飞去来器的目标必须要用R键进行准确定位才行，像《风之杖》那样只移动摇杆是无法准确锁定的。

■在人形的地面战中，对于某些体形较大的敌人，在将其击倒后会出现"终结技"的提示，只要按对按键林克就对敌人做出最后一击！

■马战部分，林克可以做的动作主要有防御、攻击以及加速，加速部分的操作和《时之笛》是一样的！

■马战也分为杂兵战和BOSS战，杂兵战部分林克会与敌人一起策马狂奔，颇具爽快感，不过由于双方都处于高速运动中，在这里想要准确锁定到自己想要攻击的敌人身上会比较困难。



▲这是阿修罗在《塞尔达传说》的试玩区与打扮成林克的工作人员的合影，虽说这个林克的脑袋大了一点儿，不过感觉倒是很逼真的！[illegible]

■试玩版中的马战BOSS战采用了类似中世纪骑士对决的方式来进行，林克需要在与BOSS擦肩而过的一瞬间攻击到它才行，由于双方处于狭窄的石桥上，所以颇具一定难度。

■马战的杂兵战部分出现了和《风之杖》一样的天气变化，除去增加临场气氛外，目前尚不清楚该系统是否具备其他效果。

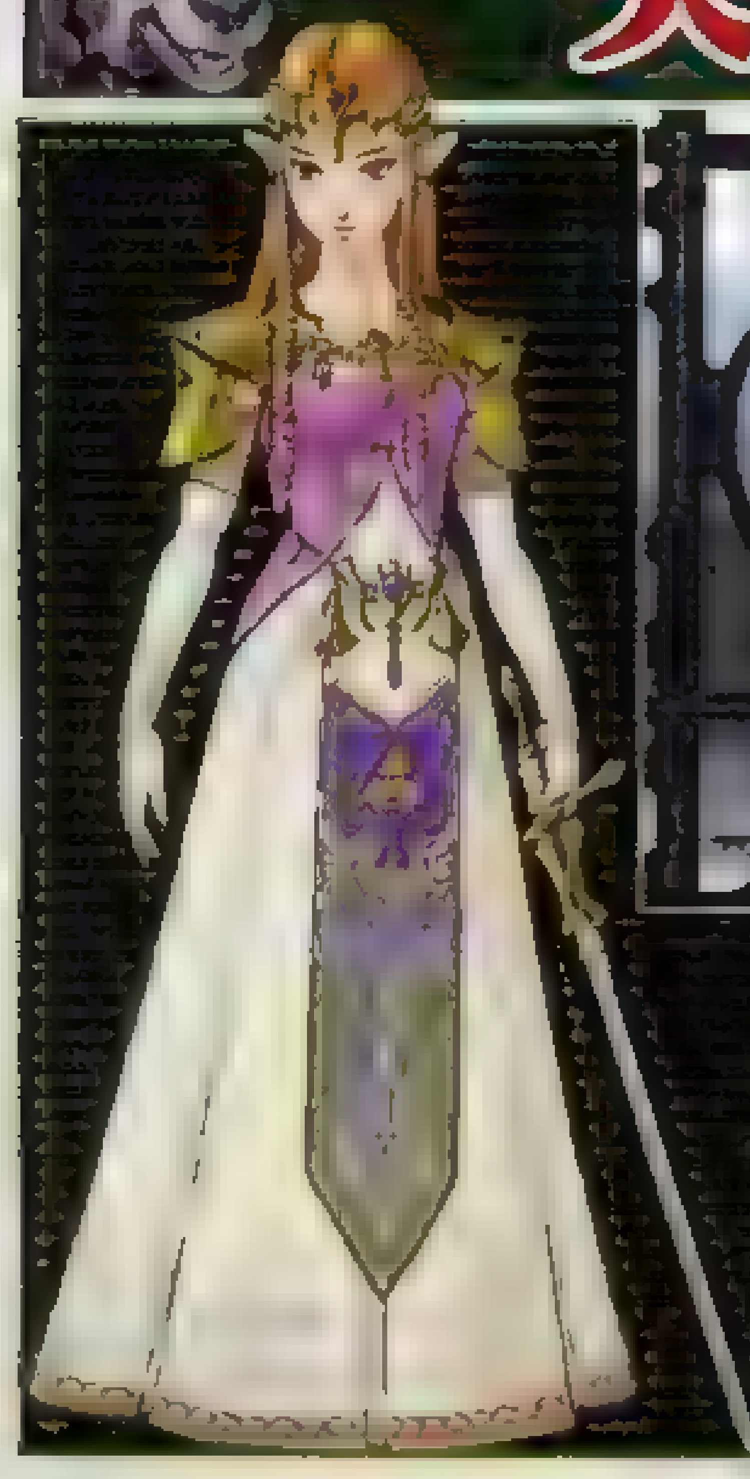
■迷宫的解谜部分基本沿袭了系列的一贯传统，在试玩版中并没有出现十分特别的谜题。

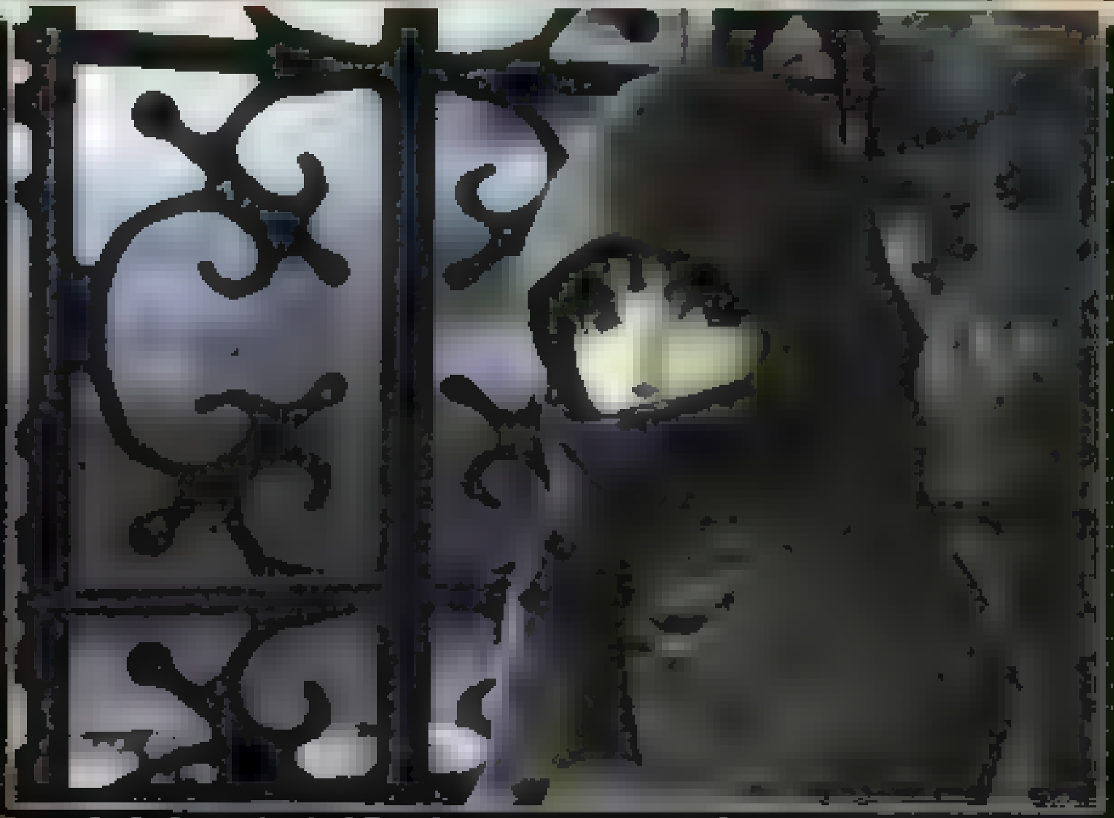
■试玩版中没有提供在狼的形态下的内容，所以暂时无法解析这一部分的游戏系统。

■总体来看，游戏沿袭了《时之笛》的基本风格，难度也基本与该作持平，游戏在BOSS战上有所强化，试玩版的两个BOSS都需要一定技巧。

&3DM SM
www.plumbook.cn
©2005 Nintendo

关于游戏





在影像中出现的黑袍女子就是塞尔达公主，不过关于她的进一步情况由于和整体故事密切相关，所以暂时不能公开。至于塞尔达公主在含光世界中会不会变身成其他形态，变成什么形态，这些都只能得到游戏正式发售时才能明了了……

■与去年游戏公布时青沼英二导演所说的"本作的林克是《风之杖》中的林克长大以后的样子"完全不同的是，在媒体的访谈中青沼导演已经亲口确认，本作中的林克是与《时之笛》以及《风之杖》不同的另外一个人。

■本作发生的时间大约是在《时之笛》故事的几十年后，也就是说是在《风之杖》之前的剧情，不过目前并不清楚本作和《时之笛》以及《风之杖》在剧情上有什么更深的联系。

■游戏中有一个昏暗的"含光世界"(Twilight World)，当林克进入这个世界的时候就会变成狼形，并不是依靠昼夜系统中月光的力量来变身的。

■最初林克是被某种力量卷入含光世界中的，随即因为变成了狼形而失去了战斗的力量，从而被含光世界的人捉住了。

■变身成狼的时候林克将无法使用剑、盾以及其他道具，但有机会习得一些人类形态下无法习得的能力，同时也会得到其他动物以及角色的协助。

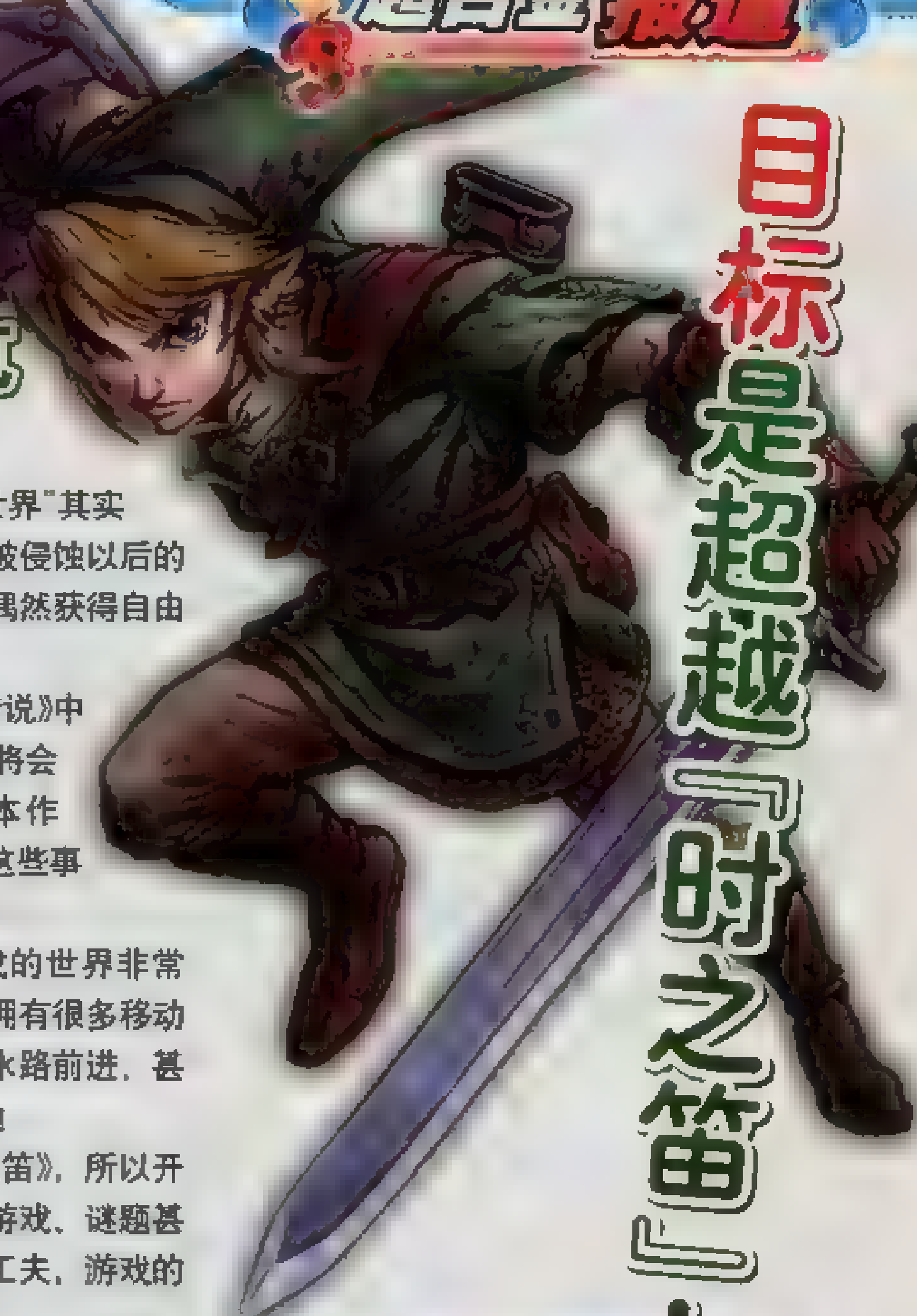
■因为进入含光世界的人类是无法保持人形的，所以林克势必会遇到很多动物。身为人类的林克本身与动物交流的能力就很强，狼形时的交流方式也会相当特别。

■狼的形态下林克的移动速度将介于人形和骑马行进之间，同时跳跃能力也会得到强化，基本的运动能力要高出人形很多。



▲《塞尔达传说》试玩区上方的狼人林克活动人偶，会不时探出头到玩家的头上发出低吼。

目标是超越『时之笛』！



舞剑的林克

■目前已知所谓的"含光世界"其实是正常的海拉尔王国逐渐被侵蚀以后的样貌，而林克会在游戏中偶然获得自由穿越两个世界的能力。

■加农多洛夫是《塞尔达传说》中极其重要的角色，不过他将会以什么样的形态出现在本作中、会有什么样的举动，这些事情暂时还不能公开。

■和《风之杖》一样，游戏的世界非常大，除了骑马外林克还将拥有很多移动手段。比如利用独木舟从水路前进，甚至还会出现水上战斗部分！

■游戏的目标是超越《时之笛》，所以开发小组在支线情节、迷你游戏、谜题甚至迷宫的数量上下了很多工夫，游戏的整体容量将会非常庞大！

■试玩版中的语音部分和以往的作品是一样的，角色只会在文本出现时发出一些简单的声音。青沼英二想在最后的成品版中做一些改动，至于是否会加上全程配音这样的具体细节仍然在研究中！

■青沼英二已经完全取得了游戏的导演和监督两个职位，全权负责游戏的开发工作。不过他依然会听取"塞尔达之父"宫本茂关于游戏的一些修改意见！

■《含光公主》只是本刊对美版副标题的暂时译名，目前日版的正式名称尚未确定，届时可能会有一些调整以及修改。



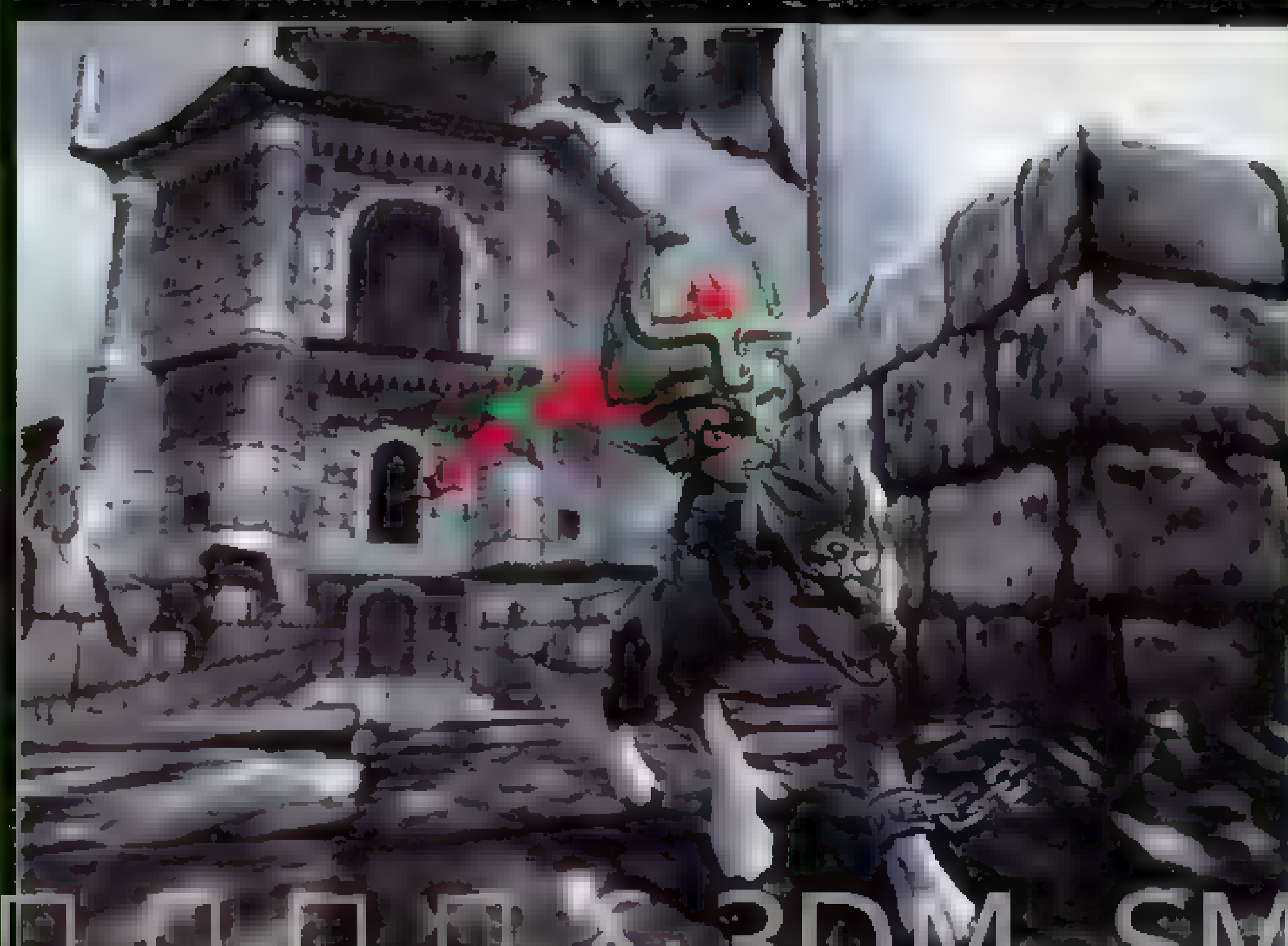
▲本作无论是画面的风格还是游戏整体的的剧情都相当灰暗，和之前的《风之杖》走的完全是两个极端！现在看来，这一代《塞尔达传说》很有可能是有史以来最成人化的一作！……



本作中林克从一开始就已经是大人了，不会变成小孩的形态。这次的林克将会是一个牧羊人(叫作牛仔也无妨)。

在E3影像中出现与林克一起行动的神秘少女名字叫作迷德娜(Midna)，关于这名角色的具体情况还不得而知。

迷德娜在含光世界中将一直伴随林克行动，但是即使离开了含光世界迷德娜也不会消失，不过她与林克之间的关系会发生一定变化，在普通的海拉尔王国中也是有迷德娜所对应的角色的！



▲在没有色彩的含光世界中，迷德娜脑后的那条辫带显得格外醒目！不知道这个谜一般的角色究竟有着什么样的目的，才会让她和变成狼的林克一起展开冒险呢？

3DM-SM

E3花絮 SOUL Capcom展台有《街霸》街机供人们对决，于是引来了世界各地的高手。有一位黑人老兄，个头高到玩街机得弓着腰，动作也很笨的样子，谁知他竟然打败了众多高手，而他用的还是——春丽！

文 阿修罗



Pokémon XD Gale of Darkness™

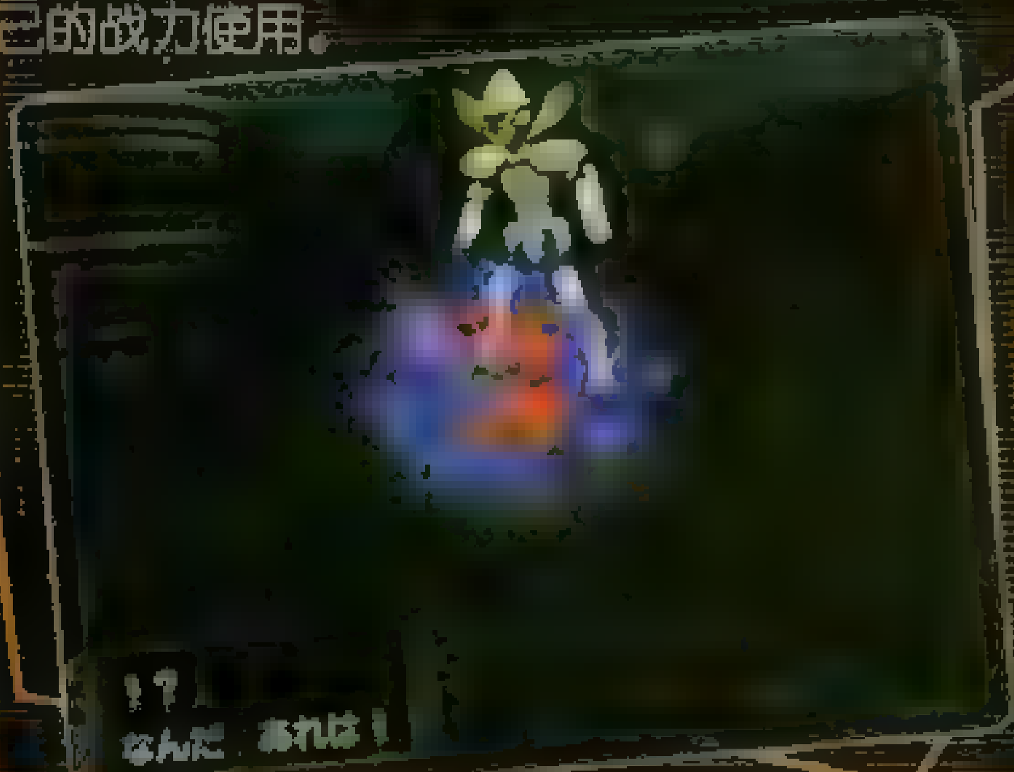
口袋妖怪XD 暗之旋风暗黑露琪亚	Nintendo	RPG
NGC Pokemon Gale of Darkness	2005年8月4日	

《口袋妖怪》是任天堂的看家宝，是掌机市场的常胜将军。不过，这么多年来，《口袋妖怪》的正统作品都只出现在掌机上，家用机上虽然也有很多相关题材的游戏，却都是在打擦边球，不得其大卖要领。去年，任天堂推出了NGC版的《口袋妖怪竞技场》，并在其中制作了一个RPG模式。游戏一经推出，立刻获得了各国口袋妖怪迷的广泛好评。所以，任天堂将这一模式发扬光大，推出了为NGC特别制作的正统RPG版《口袋妖怪》，相信它一定能够在NGC的最后日子里让这台主机再放光芒的！

游戏特色

本作的基本要素继承自《口袋妖怪竞技场》的RPG模式，主要包括3D的游戏世界、暗黑妖怪以及捕捉机器等。而出现在本作中的各种口袋妖怪都是大家在掌机版早就耳熟能详的伙伴，3D的画面让它们显得更加真实，更加富有个性！

被暗黑力量侵蚀的口袋妖怪，用特殊的仪器可以侦测出它们与普通妖怪的不同。主角可以通过专门的仪器将暗黑妖怪捕捉起来，通过净化还可以将它们变成正常的状态并且作为自己的战力使用。

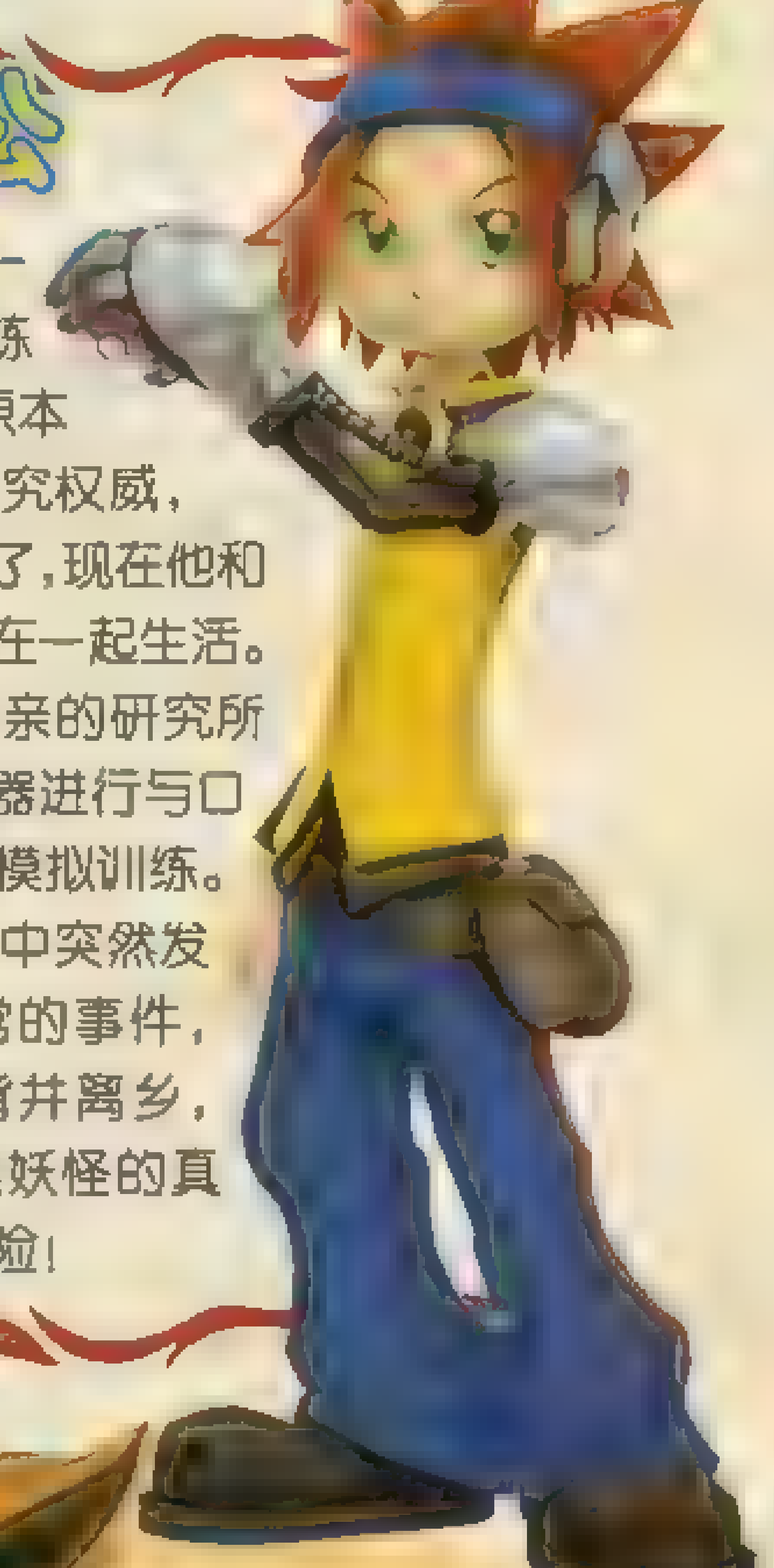


传统口袋妖怪的规则是不能捕捉已经拥有训练员的妖怪。不过如果用探测器发现别人拥有暗黑妖怪，主角就可以使用捕捉机器将暗黑妖怪捕获，这是本作独有的捕捉系统。



主人公可以通过捕捉机器和捕捉球将别的训练员所用的暗黑妖怪作为己用，但是被暗黑力量侵蚀的妖怪一定要通过和主人公共同战斗才能打开它们被封闭的心扉，这就是"苏生"。

主人公



主人公是一个口袋妖怪训练员，他的父亲原本是口袋妖怪研究权威，不过已经亡故了，现在他和母亲以及妹妹在一起生活。他每天都在父亲的研究所中使用VR机器进行与口袋妖怪战斗的模拟训练。某天，研究所中突然发生了不同寻常的事件，于是主人公背井离乡，为了探寻暗黑妖怪的真相而展开了冒险！

伊布

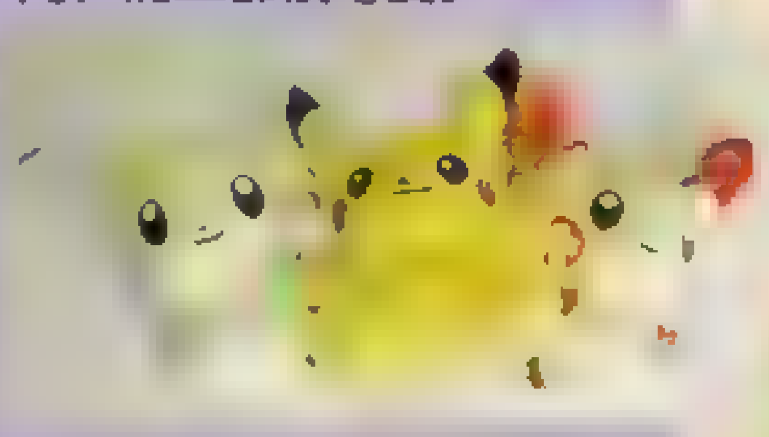


所有口袋妖怪中拥有最多进化形态的一种，是主人公的初始搭档。究竟要如何在伊布的5种进化形态中作取舍呢？答案就在你自己的心中！

现场试玩感受

这次的试玩版长度很短，总共只会发生两次战斗，不过玩家可以捕捉到皮卡秋、正电兔和负电兔这3只暗黑妖怪。从游戏的画面音效等方面来看，本作制作得相当用心，不仅将每只妖怪都进行了3D化，还特地为它们制作了丰富的动作，每种招式的特殊效果也相当华丽。令人印象最深的是，每个妖怪的表情都很生动，待机、发招以及挨打时的表情都不同，而且都很可爱。

战斗系统部分基本上和掌机版没有区别，虽然试玩版使用的是英文界面，不过对于玩过以前作品的玩家来说并不会有太大难度。至于暗黑妖怪的捕捉，在操作上和以往的捕捉并没有什么区别，玩家只要注意哪只妖怪被暗黑力量侵蚀了就可以了！



▲参与试玩《口袋妖怪XD》就可以在皮卡秋、正电兔和负电兔这3种玩偶中任意选择一种作为奖品，附图就是全部3种玩偶的样子。

暗黑露琪亚



传说中的幻之怪兽露琪亚是居住在深海之中的白色妖怪，暗黑露琪亚虽然拥有与露琪亚相同的外形，但是它邪恶的黑色皮肤却总是让人感到不安……

玛娜



主人公的妹妹，个性十分调皮，总是让身为哥哥的主人公为她担心。出门在外的主人公能够放心让玛娜一个人呆在家里面吗？

©2005 Pokemon.©1995-2005 Nintendo Creatures Inc./GAME FREAK inc.Developed by Genius Sonority Inc
ポケモンは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

手掌中的战争再次打响！

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

文 D·S

“《超级大战争》系列”在GBA上曾取得了不俗的口碑，反响颇佳。而这次在NDS上公布的本作更是引起了众多游戏媒体的关注，因为——它是这个人气SLG系列第一次在NDS上登场。

超级大战争DS　Nintendo　SLG
NDS

剧情梗概

距前次战争结束不久，曾经被击溃的黑洞军团迎来了一个新的指挥官，在他率领下，黑洞军团重整旗鼓开始反扑，向奥米迦大陆的边境侵袭而来。因战力分散而兵缺将寡的橙色之星、蔚蓝之月、黄色彗星及碧绿大地四大军团则结成军事同盟严阵以待，用一批新任指挥官及最精锐的兵力来抵御敌人的入侵，新一轮的“超级大战争”就此正式打响。



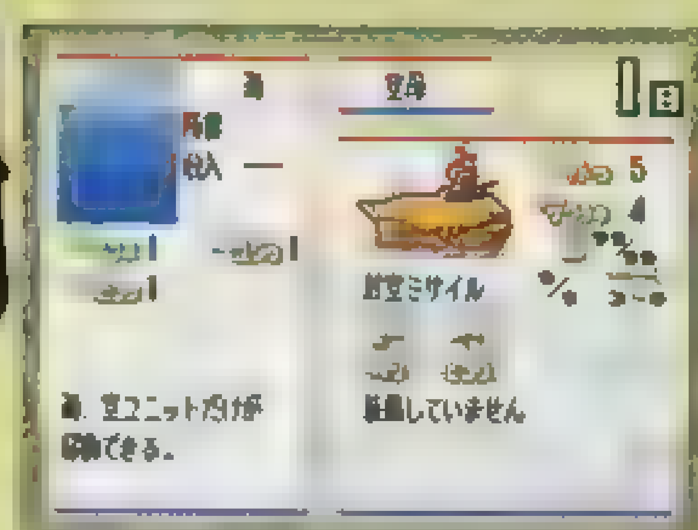
让热血尽情挥洒 在硝烟弥漫的沙场上吧！

新任指挥官

本作中新加入了数位性格各异的指挥官，大大地增加了玩家的选择范围，而且指挥官系统也得到了大幅度加强，并加入了全新的“合体必杀”设定，当两名指挥官的能量槽都蓄满之后，即可发动威力大到足以一发逆转战局的合体必杀。而且，根据指挥官的组合不同，所发的组合必杀的名称及效果也各不相同。



此外，与新任指挥官相应，本作也增加了航空母舰、隐形战斗机及重型主战坦克等新式武器，相信它们一定会令战场更加热闹非凡。





双屏要素

从目前公布的资料可以看出，本作很好地利用了NDS的双屏功能。

游戏进行时，上屏幕的画面会显示战线上空的情况，而陆地及海洋的情况就可以从下屏幕的画面中看到，由此可以实现两地同时战斗，可触式屏幕操控能令玩家更加灵活地调动部队或向敌人作出攻击。



◀本作在战术安排上较前作应该会有很大不同，玩家不但要兼顾空陆两方面的战况，还得注意双方之间的协力配合



▶我们可以从中清楚地看到导弹飞行的轨迹，而目标所在地估计是需要玩家用触控笔来确定的

战斗画面的双屏优势！



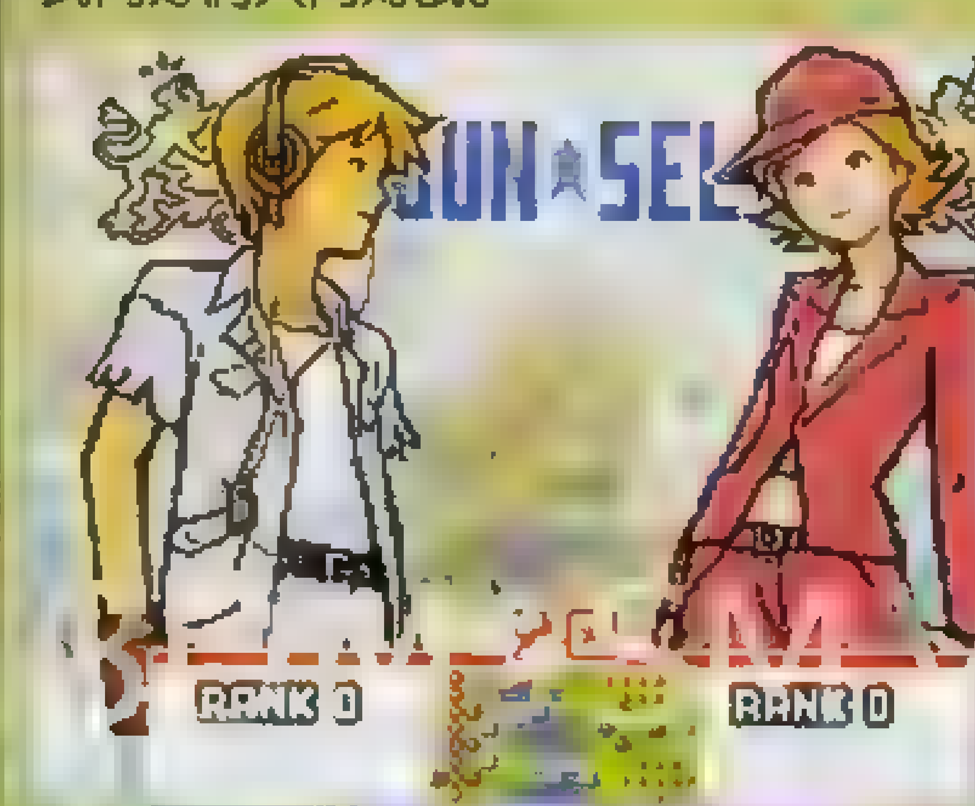


◀▲切入战斗画面时，上屏会显示出作战部队的最大移动距离、视野、武器、弹药及燃料剩余状况等资料，可谓一目了然

当多人联机时，根据战场形势的变化，玩家可以利用触控笔在下屏上划出简易的作战指令图示，向一同并肩作战的同伴指示出作战策略。当然，这些只是目前公开资料的一部分，更多新的系统设定与战略要素单从官方公布的图片来看暂时还不好确定，不过我们有理由相信游戏制作完成后将会带来更多的惊喜。

补充说明

游戏分为“Campaign Mode(战役模式)”、“Trial Mode(练习模式)”、“V.S Mode(对战模式)”及“Survival Mode(生存模式)”等数种模式，而其他在前作中大受好评的要素——譬如地图编辑模式、商店模式、画廊模式等相信也会得以保留。另外，本作还会对应WIFI无线通信系统，可以让玩家在网络上寻找同好们共同对战。



© 2005 Nintendo

E3花絮　SOUL：原来在美国所有的洗手间都是叫“REST ROOM”哦，我原来还以为是其他什么的叫法呢。
(多边形：这……学英语的都知道啊-_-)

超白金报道

文 阿修罗

变成弹珠消灭宇宙海盗吧！

METROID PRIME PINBALL

前年是《口袋妖怪弹珠台》，去年是《马里奥弹珠台》，今年就轮到了《银河战士PRIME弹珠台》！或许这样的游戏算不上大作，但是在你被成群的“大作”所困扰时，或许它们才是最能帮你消磨无聊时光的玩具呢！

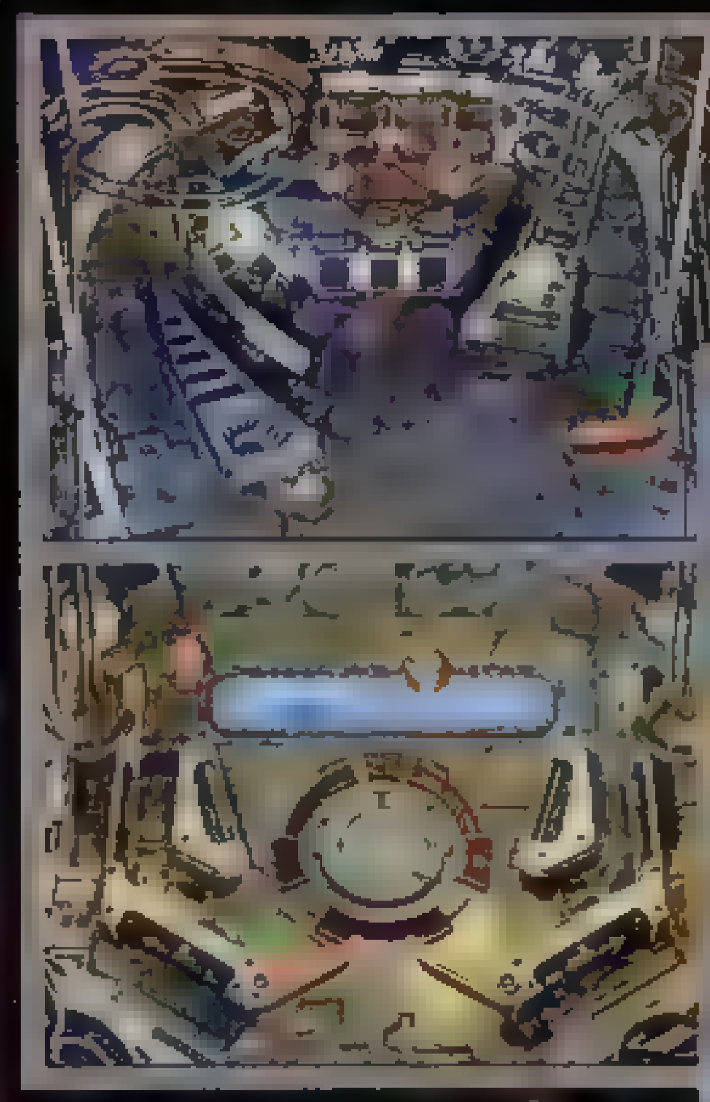
众所周知，“《银河战士》系列”的主角萨姆斯·阿朗本身就具备将自己转变成球形的特殊能力，该系列中的众多谜题都与这种能力密切相关。到了弹珠台版里，萨姆斯会主要以球形出现，满足特定条件后她就会变成人形对出现在台面上的异形敌人进行攻击！这个可以说是“反其道而行之”的系统正构成了游戏最吸引人的地方！

银河战士PRIME弹珠台	Nintendo	TAB
NDS Metroid Pinball	预定2005年年内	美版

现场试玩感受

当正式进入游戏后，你第一眼就发现整个台面都充满了“《银河战士PRIME》系列”的风格，不是口袋妖怪和马里奥那样的可爱感，而是超越了时代的科幻感觉。当仔细观察整个台面后，你还会发现双屏幕的画面显示令整个台面一览无余，所有的细节和机关都在掌握之中！

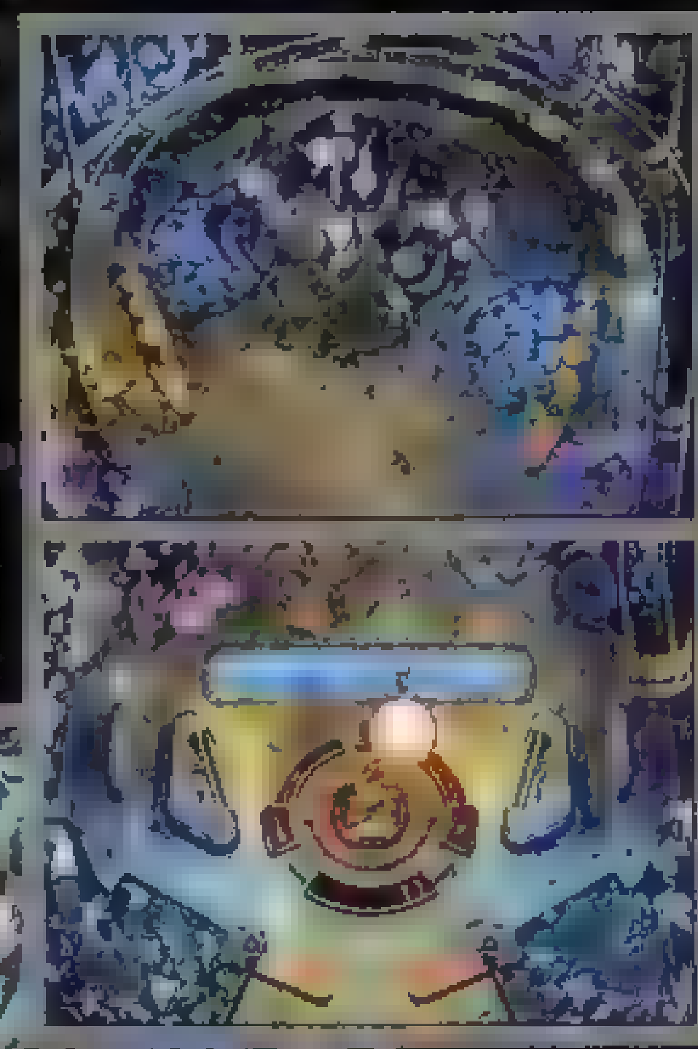
游戏的基本玩法和Windows自带的三维台球很接近，玩家要根据台面上的提示令萨姆斯击打特定的机关来开始各种任务，然后再根据进一步的提示击打别的机关或者消灭出现的宇宙海盗和Metroid。只要能够完成提示的所有的条件，玩家就可以得到额外的任务奖分。游戏的特色部分在于萨姆斯/弹珠有HP的设计，如果遭到台面上的敌人或者机关的攻击，HP会逐渐减少，全部减完就会Game Over。要想回复HP，玩家就必须想办法把萨姆斯送到特定的机关处才行！达成一定条件后将萨姆斯送至下屏幕底部的圆盘处，她就可以变成人形。此时玩家可以自由控制萨姆斯向上方进行扫射，不管有多少敌人都无法挡住银河战士这犀利无比的攻击！



▼下图中的[illegible]戏奖励的额外弹珠。



▲图中出现了3个变形球，看来是触发了特殊的机关而导致萨姆斯获得了分身的能力，这样一来得分的机会就增加了两倍。



▲上图中萨姆斯变成了人形，正在用导弹攻击上屏幕中的敌人。在游戏中玩家还可以获得其他许多不同的特殊武器。

多人无线对战将是本作的最大卖点？

METROID PRIME HUNTERS

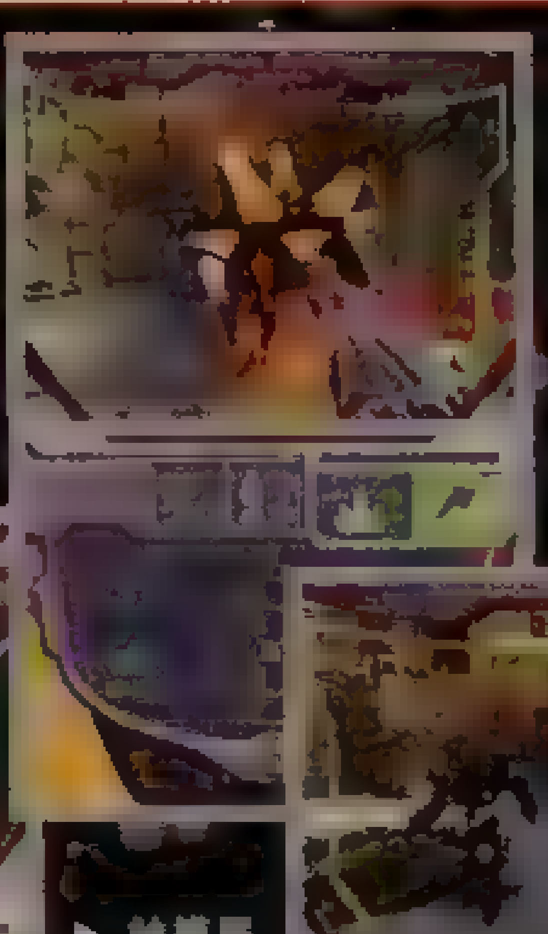
作为任天堂在欧美地区的主要品牌之一，NDS版的《银河战士PRIME 猎人》曾经随美版主机附赠过游戏的体验版《初猎》，为广大FANS提前展示游戏的基本要素。不过，自从游戏公布以来，任天堂并没有提及任何关于游戏作为《银河战士》家族成员所最应具备的探索要素，所有的宣传力量都被集中在游戏的多人无线对战要素上。FPS作为欧美地区最受欢迎的游戏类型之一，得到任天堂的重视自然是很正常的，但是作为一个已经确立了自己独特风格的大作却进行这样舍本逐末的宣传却让FANS不由感到一丝担心。毕竟《银河战士》本身就是一个探索重于战斗的游戏，希望最后的成品不要变成《雷神之槌》那样的对战型FPS才好……

文 阿修罗

银河战士PRIME 猎人	Nintendo	FPS
NDS Metroid Prime Hunters	预定2005年年内	美版



▼游戏中的特殊武器十分多样化，玩家必须找到它们才能顺利过关。



◀这次的试玩版中出现了很多新的敌人，它们也会在正式版中登场并且在游戏中会占有很重要的地位。



▲上屏幕显示的方式几乎和NGC版一模一样，实际的游戏画面其3D空间感也十分到位。



▶触摸屏的操作方式需要经过一段时间才能完全适应。

现场试玩感受

这次的E3展上，任天堂在自己的展区设置了一组本作的试玩台。这次的试玩版同样只包含了游戏的无线对战部分。同NGC版《暗之回响》中的对战模式一样，所有的玩家要在一个共同的场地中进行战斗，目的包括消灭更多的对手、取得对方阵营的标志物并将其安全带回己方大本营等！比《暗之回响》有所加强的是，这次玩家可以选择的角色种类变得更加多样了，有多名不同外形的赏金猎人造型供玩家挑选，这种设计使得战斗的观赏效果更加多彩，玩家也更加容易从外形上来判断敌我双方。更令人惊奇的是，除去萨姆斯·阿朗可以变成球形的第二形态外，其他角色也有各种不同的第二形态可以转变以对应不同的状况。任天堂表示，正式的游戏中还会有更多可以选择的角色出现，她们的特色也会各不相同！

从操作方式上来说，左手主要负责射击以及移动，而右手的触控笔则可以在下屏幕上做出改变视角、选择不同的特殊武器等操作。从游戏时的感觉来说，这个试玩版完全就是《雷神之槌》的翻版，玩家要找到各种不同的特殊武器，然后用这些武器尽量消灭更多的敌人，而即使自己的角色被敌人打死，也会在几秒钟之后立刻复活并再度投入战斗。不过相对于用键盘鼠标操作的《雷神之槌》，本作的操作实在说不上舒适，对于不擅长FPS的阿修罗来说更是觉得十分不体贴。试玩之后，阿修罗最大的担心就是，玩家在和伙伴对战时一定要找到一个能够放稳NDS的小台子才能将游戏顺利进行下去。否则单靠左手来支撑整台NDS，还要[illegible]下两个屏幕[illegible]数据，这样[illegible]会非常狼狈而且绝对支持不了几分钟的

©2005 Nintendo

www.plumbook.cn

Dance Dance Revolution MARIO MIX

文 阿迪





◀马里奥与坏路易一起跳舞。本作的系统是采取典型的“《DDR》系列”的经典箭头指向系统。看！坏路易跳出了一个Perfect！马里奥可要加油了呀。





马里奥DDR Mix	Konami	MUG
NGC Dance Dance Revolution Mario Mix	预定2005年11月15日	美版
对应 Action Pad		推荐玩家年龄 全年龄

一起和马里奥翩翩起舞吧。Konami的著名音乐游戏“《DDR》系列”再次携手游戏世界的明星马里奥，为全世界玩家举办一场盛大的舞会。“《马里奥》系列”中的诸多经典角色都将登台献技，一展舞姿。来跳舞吧，在不知不觉中燃烧你的卡路里，我们喜欢这样健康轻松的游戏主题。

- 一个神秘人偷走了蘑菇王国的音乐钥匙，并且释放出如洪水猛兽般的失控音符。在这些失控音乐的力量即将让大陆崩溃之际，玩家们和马里奥一起挺身而出打败神秘人，拯救了蘑菇王国。
- 初步公开的情报中，游戏角色将包括马里奥、路易、蘑菇小子、坏路易、瓦里奥、库巴，而且会有隐藏角色登场噢。
- 玩家们根据屏幕上的箭头图标提示来完成游戏，就像是传统的《DDR》一样。当玩家每通过一个关卡中的全部等级挑战后，就能够收集到一把音乐钥匙。收集完全部的音乐钥匙就能拯救蘑菇王国。
- 在游戏的进程中，以华丽的舞技战胜敌人或完成越多的乐曲挑战后，就能够收集更多的乐曲、迷你游戏，而且还可以获得挑战更高难度的资格。
- 《马里奥DDR Mix》中收录了超过25首动感十足的乐曲，包括从任天堂其他游戏的经典主题曲到现在的至In潮流舞曲。本作的5种难度设置体贴人意，无论你是初心者还是舞林高手都能乐在其中。

MARIO PARTY 7

文 阿迪

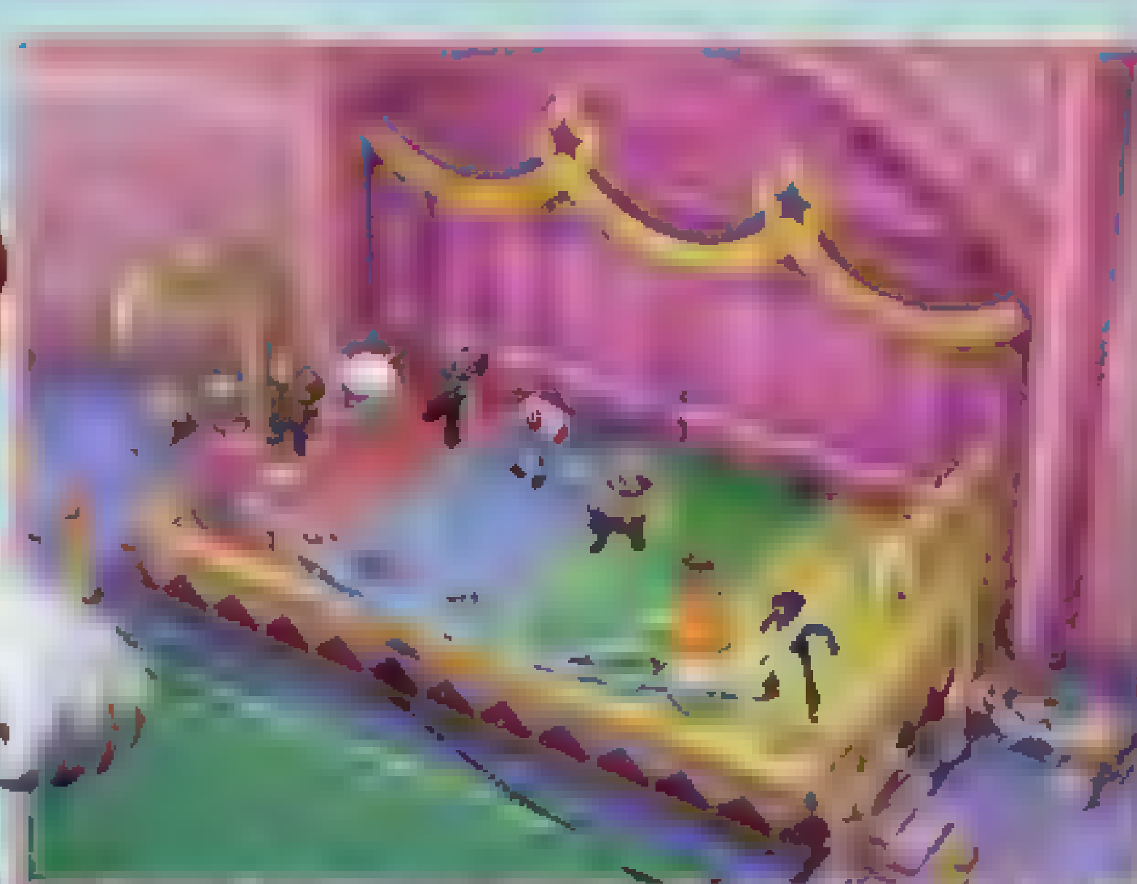
马里奥聚会7	Nintendo/Hudson	TAB
NGC Mario Party7	预定2005年11月	日版
对应 NGC麦克风		推荐玩家年龄 全年龄

马里奥和他的朋友们来啦！全世界玩家的第7次大聚会将于今年11月举行，带上自己的手柄来参加这次新奇有趣的聚会吧，马里奥和他的朋友们会将乐趣传遍世界各地。这次的《马里奥聚会7》将开创一个亲人、朋友、恋人之间趣味十足、欢乐无穷的聚会世界。

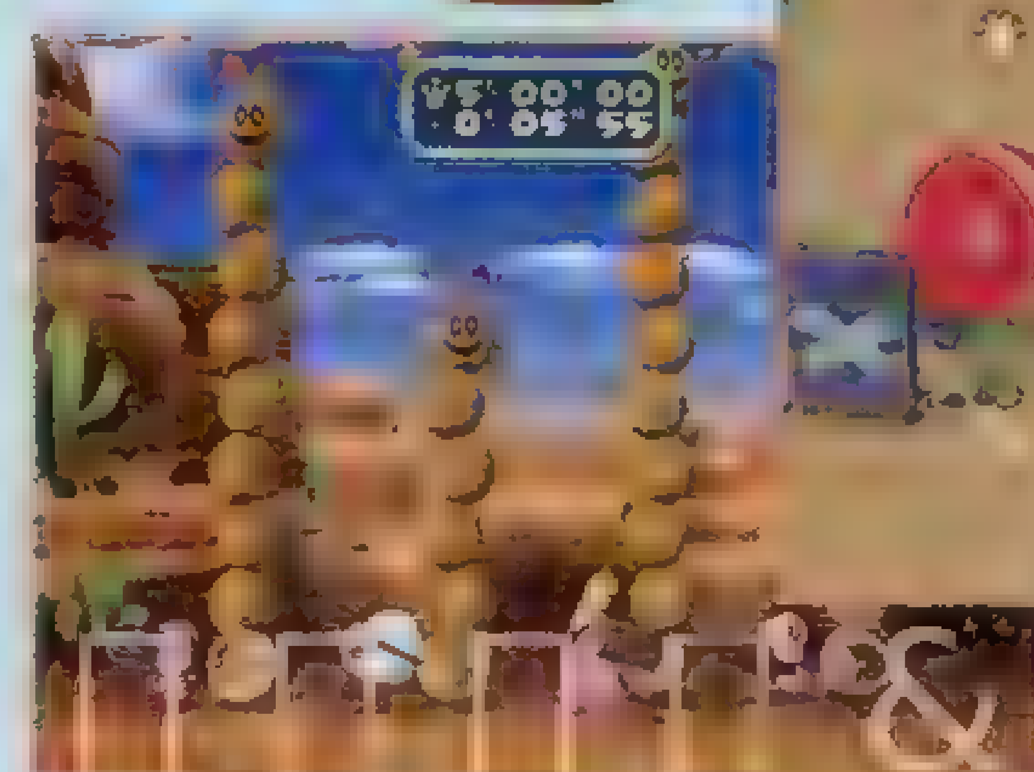


- 超过80款全新的迷你游戏，常玩常新，乐趣不断。这也是为什么马里奥能够成为享誉世界的游戏明星的原因之一吧。
- 从6代中加入的外围设备麦克风也将华丽隆重地登场，本作将会增加崭新的麦克风游戏模式“Mic Grand Prix”。到时候每个玩家肯定都会为自己在游戏中那古怪搞笑的声音而乐在其中的。
- 本作将加入两位新角色Dry Bones和Birdo，这两位在以前都是以马里奥的敌人的姿态出现在“《马里奥》系列”中。看来这次的《马里奥聚会7》将会有一番龙争虎斗了！









◀▲8位玩家可以在同一时间进行混战，这是亲朋好友间休闲聚会的必备良品哦。

©2005 Nintendo ©2005 KONAMI

文 沙罗

MARIO & LUIGI 2





马里奥和路易2（暂名）	Nintendo	RPG
NDS Mario&Luigi 2	发售日未定	未定

不知有多少年了，作为任天堂绝对主力的"《马里奥》系列"游戏，在掌机上除了一款RPG类型的《马里奥和路易RPG》之外，从来没有推出过相关的原创作品。这让许多玩家郁闷无比。在E3展上，厂商一口气公布了两款NDS上的马里奥相关大作——《新马里奥兄弟》和《马里奥和路易2》！它们的出现立刻吸引了众多玩家和媒体的目光，展会的试玩台前也排起了长长的队伍……到底这两款游戏有什么新奇的地方呢？就让我们一起来看看吧！

全新角色

这一次，参与童话冒险的不再只有马里奥和路易这对难兄难弟。他们将背着各自的小鬼头——小马里奥和小路易一起参战！小马里奥兄弟在平时都是由"大"马里奥兄弟背在身上四处行动的。不过将他们放下来以后，就可以单独进行其他的行动了。







▲前作中马里奥和路易的行动都分别由A、B键来决定，而本作则增加了X、Y键。不知是否还是每个键对应一个人呢？

双屏的战斗



▶由于双屏的出现，角色们跳跃的高度以及敌人武器落下的高度差也能够更加清楚地看出来了。

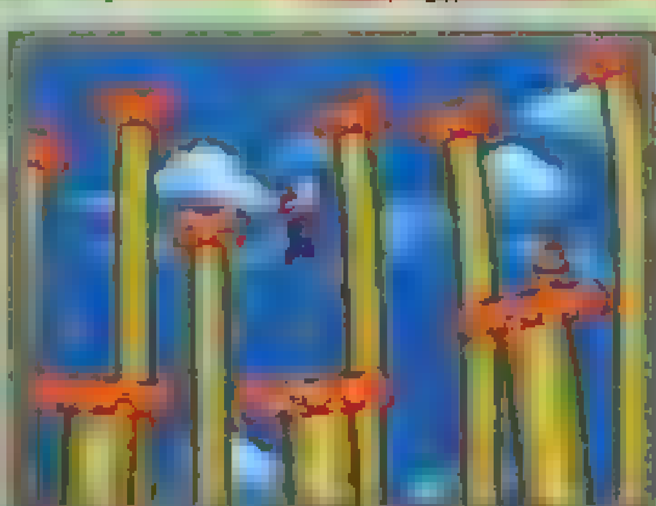




以跳跃防御系统为首，前作中根据时机进行按键的相关系统均得到了保留。并且由于NDS特有的双屏功能，玩家在战斗时能够将所有的相关信息看得更加清楚、准确。传闻本作还对应NDS之间的无线联机，效果是玩家可以自由操作任意角色来共同游戏，这也就意味着本作是一款极为注重配合的游戏。

新游戏，老玩法？





从官方公布影像中断断续续的几个场景中，我们已经可以看出，本作虽然号称"新"，但其玩法与FC时代的《超级马里奥兄弟》是一样的。玩家依然要操纵着马里奥，从2D横卷轴的起点出发向右到达终点。即便如此，新作就该有新作的风采，这一点任天堂也毫不含糊。除了画面表现提升，角色采用了全3D表现外，还新追加了各种各样的要素，令游戏玩起来更加有趣丰富。



◀▲传统的游戏方式——跳跃、游泳等依然健在并且在不少关卡中还存在着一些奇特的机关，这些机关都会阻止玩家的前进。

巨大化与双人作战

马里奥与路易这对兄弟能够共同作战——这并非什么新奇的事情。事实上，本作的马里奥兄弟与《马里奥和路易2》中的非常相似，双人一起时，必须要互相配合才能顺利前进。估计游戏中也准备了一些只能单人游戏，或只能双人游戏的关卡吧。但比起这个，人们更吃惊是还要属马里奥的巨大化！根据试玩过的GOUKI的描述，本作中马里奥兄弟的体积大小分为好几个等级，当吃大蘑菇到一定程度时，就能够变成巨大形态！这样的形态下，大概没有敌人能够打败他了吧。





◀巨大化的马里奥只需要横冲直撞即可……不过也似乎可以捡起一些石块来砸敌人。（无责任猜测）

NEW SUPER MARIO BROS.



文 沙罗

新超级马里奥兄弟（暂名）	Nintendo	RPG
NDS NEW SUPER MARIO BROS	发售日未定	未定

现场试玩感受



由于E3展中厂商只提供了本作联机对战部分的试玩，因此感受也仅限于对战。对战的规则非常简单：两人比赛赛跑，看谁先到达终点。前进方式与FC时代的《马里奥》几无区别，一直向右冲即可。不过一路上依然会有各种悬崖、敌人或其他障碍物。一旦不小心碰到敌人或掉下悬崖，玩家就只能从起点重来。值得一提的有两点：1.本作中马里奥身体的变大或缩小的等级被分得更多，身体最大时能够直接将一路上的障碍物和敌人撞飞，而最小时体积会比FC版时还要小；2.途中设置有一种蓝色的传送点。当落后的玩家来到传送点时，能够将已经领先的对手强行拉回至这个传送点的位置——听起来这是一个非常无耻的设定，但比赛赛道不长，真正要花心思的是如何躲避敌人，而不是莽冲。传送点的出现，也是为了强化战略性吧。比较遗憾的一点，是画面中的角色全部都是用3D绘制的。[文：GOUKI]



www.plumbook.cn

可爱的3D卡比又回来了！

文 D·S

星之卡比——这个会变身的粉色小家伙自诞生之日起就受到许许多多玩家的喜爱。自1992年4月27日第一款《星之卡比》在GB上发售以来，13年总共推出了21部相关作品，其足迹遍布了所有任天堂公司生产的主机。在今年的E3展上，任天堂公布了最新作品NGC版《星之卡比》，这令无数的卡比Fans为之欢呼雀跃。本作是N64版《星之卡比64》之后的正统3D续作，并且对应最多4人的同时对战，借助NGC强大的机能，可爱的卡比将会给我们带来怎样的惊喜呢？

星之卡比 新作(暂名)	Nintendo	ACT
NGC 星のカービィ	发售日未定	日版
	记忆需求未定	售价未定
对应周边未定		



变身！

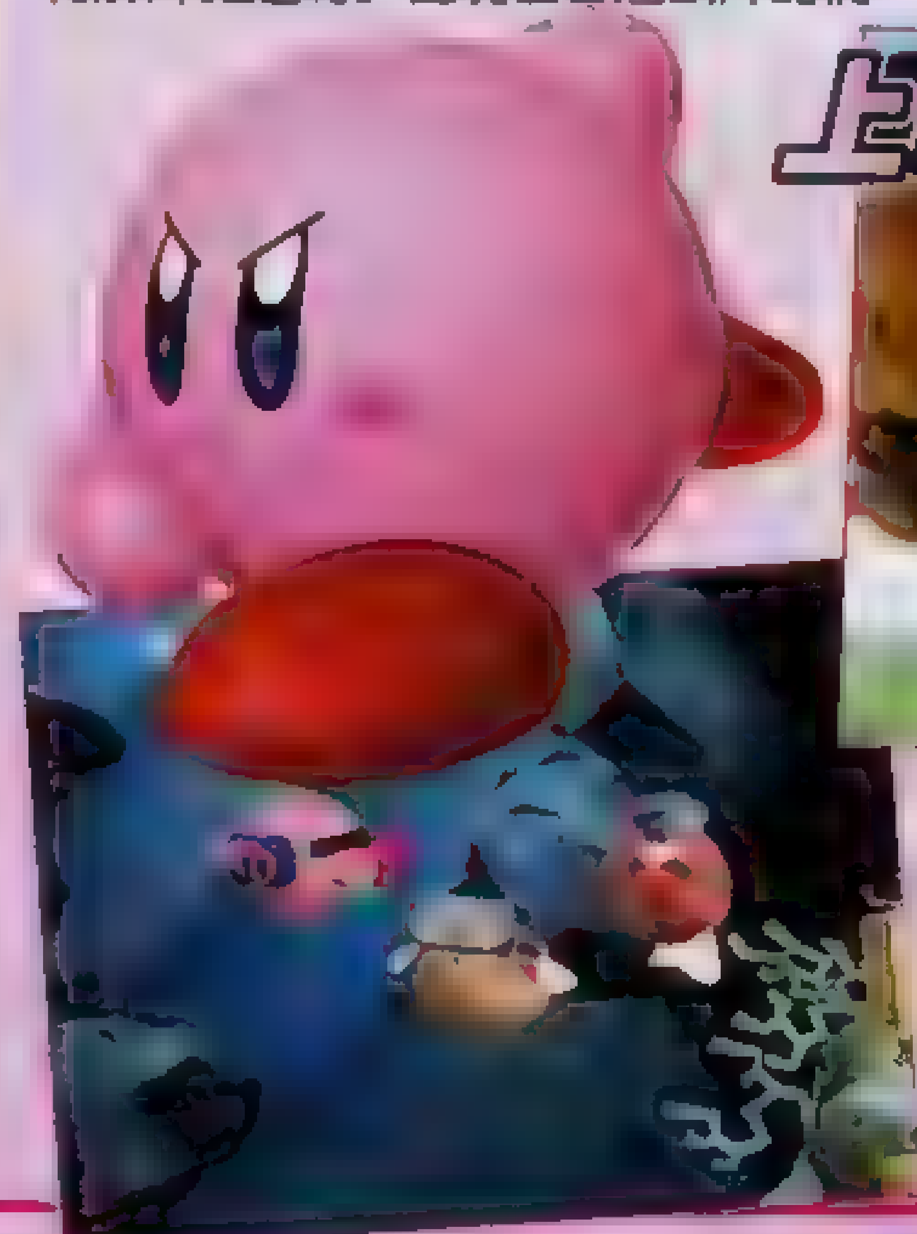
卡比的最大特点就是可以将形形色色的敌人吞到肚子中，然后便可以拥有与这些敌人相同的能力，而卡比正是利用这些不同的能力来打败敌人和解开谜题的。在现在已经公开的情报中，卡比可拥有的能力有火、电、剑士、战士、大锤、扔炸弹、投掷回旋镖，不过我们有理由相信本作中卡比的能力将远远不止这些，而且很有可能会有新的能力诞生哦。

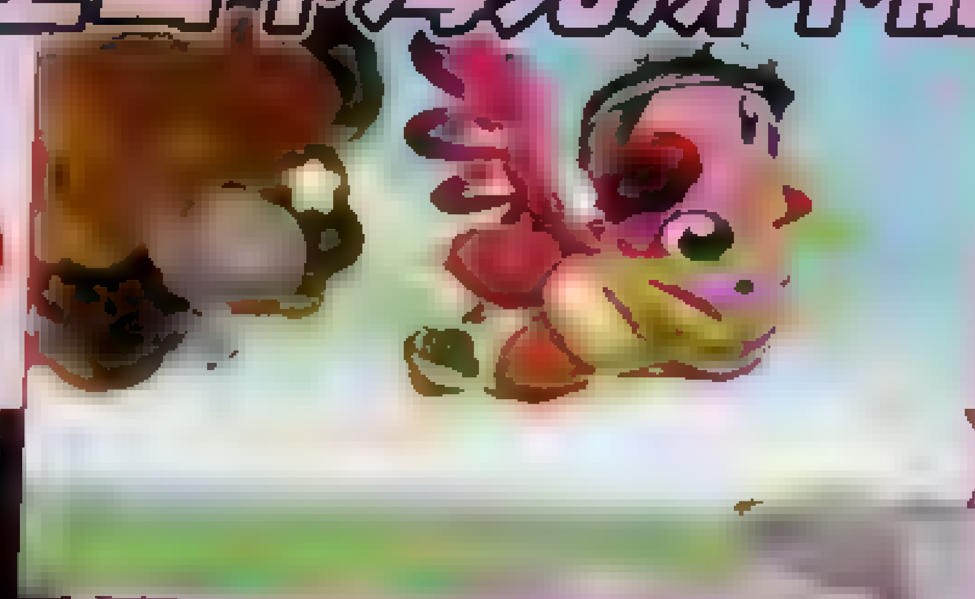


和卡比的伙伴们！

将敌人变为同伴！

游戏中卡比同样可以将吞进肚子里的敌人吐出，而本作中被吐出的敌人将会变为卡比的同伴与卡比并肩作战，并且还可以同时吞进2个敌人并将他们组合成拥有新能力的同伴。





上山下海无所不能！

在本作中卡比不仅可以在水中游泳、在彩虹上漫步，还可以骑独轮电单车等交通工具。另外还可以骑在有飞行能力的同伴身上，进行空中战斗。

疯狂的无厘头竞速大赛再度开飚！

文 D·S



“《马里奥赛车》系列”现在可说是一个让人如雷贯耳的名字，其火爆刺激的公路追逐赛与个性迥异的任天堂全明星阵容是该作最吸引人的地方，而那些在比赛途中用来陷害对手的小道具更是创意十足，令人忍俊不禁。现在，这款作品即将在新式掌机NDS上登场了，其中究竟加入了哪些新要素呢？让我们来先睹为快吧！



马里奥赛车DS	Nintendo	RAC
NDS Mario Kart DS	预定2005年11月7日	美版
无对应周边	保存记录卡 未定	

全明星阵容＋超酷赛道！

任天堂全明星阵容自然是“《马里奥赛车》系列”必不可少的组成部分，在这款游戏中，玩家可以任意选择马里奥、路易、碧奇公主、耀西、大金刚、瓦里奥、库巴、蘑菇仔等任氏游戏中的人气角色出阵，而且赛道可谓集系列精华之大全，共有来自《超级马里奥赛车》、《马里奥赛车64》、《马里奥赛车 超级赛道》及《马里奥赛车 双重冲刺！！》等作品中的30余条经典赛道可供选择！而且还会加入更多的搞怪道具，相信一定会令FANS们大呼过瘾。

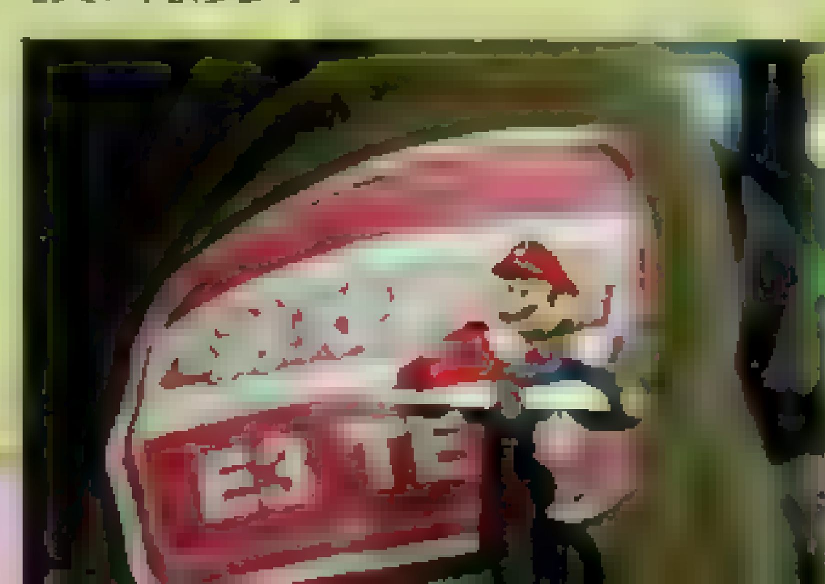


现场试玩感受

任天堂展会上的《马里奥赛车DS》试玩台一共有两组，两组都在进行8人的对抗赛。玩家开始试玩后就会随机得到一名角色参与比赛。

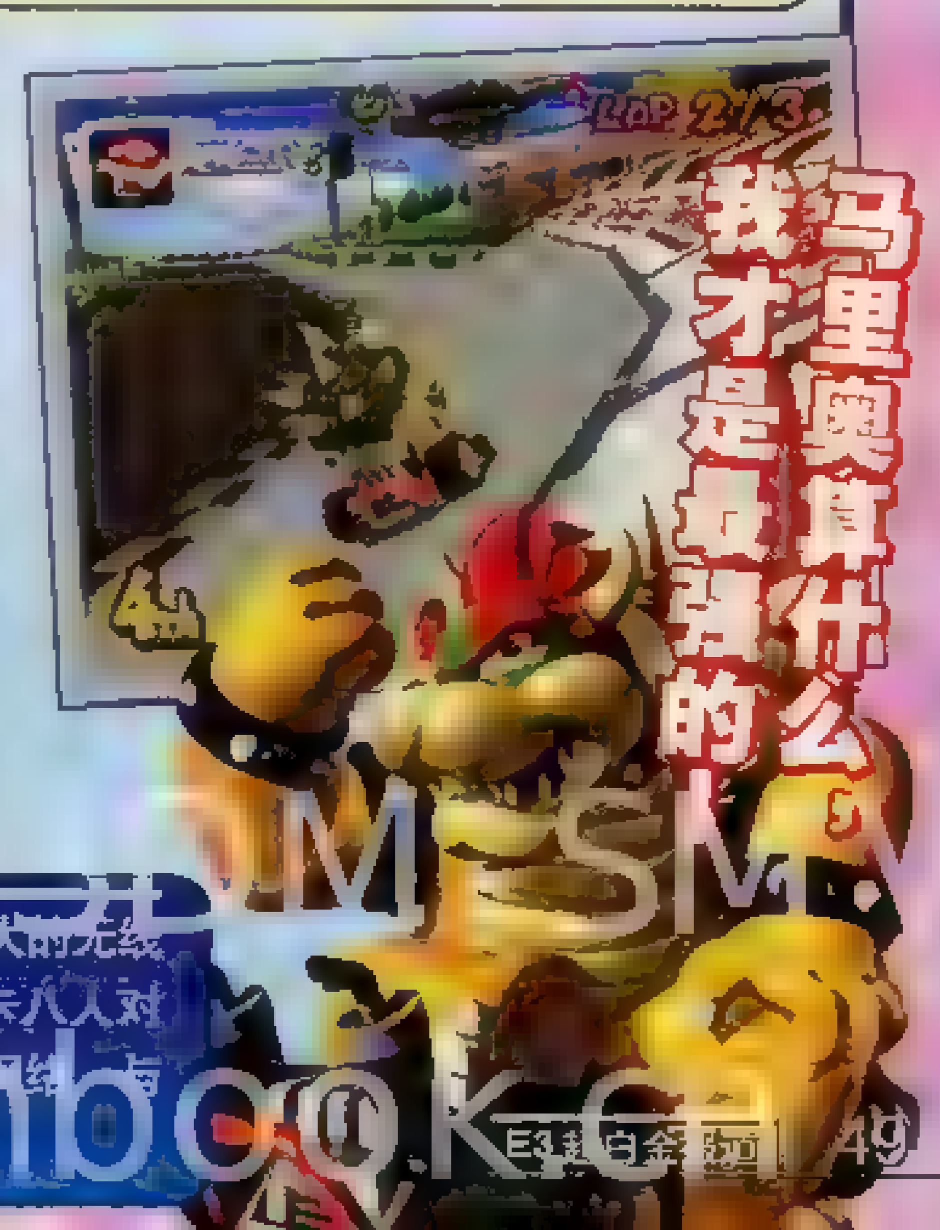
基本上游戏的感觉和系列以前的作品差别并不太大，因为Nintendo并没有特地为NDS版加上不必要的触摸屏要素。从画面上来说，人物以及场景都是真正全3D的，虽然无法和NGC版相比，但是之前的GBA版在本作面前已经完全没有立足之地了。而NDS按键数量的增加也使得游戏的操作更加轻松，每一个按键都有相对应的功能，不过按键配置上不如NGC版巧妙。

由于参与试玩的人非常多，阿修罗只试玩了一局，总体感觉还是非常好的。在这次的展会上，只要参与试玩本作就能够获得专用的触控笔一支，赢得比赛的人更能够得到特制玩具一盒！阿修罗比赛时的角色是蘑菇仔，由于体型小份量轻的缘故多次被库巴、大金刚等角色撞击，最终还是没能取得冠军……［文：阿修罗］



本作似乎并没有利用到NDS的触摸屏机能，从目前公布的资料来看，NDS上屏显示的是游戏动态画面，而下屏则只有赛道菜单及名次状态。据官方发言人表示，制作小组本来可以给予触摸屏更多功能，但由于考虑到玩家在游戏的时候会手忙脚乱，所以要玩家使用到触摸屏的话会使游戏更加繁琐。譬如他们起初的设计是允许玩家可以把“香蕉”放置在地图的任何角落，而不单是象以往那样扔出去。但经过实际操作后才发觉这个想法太复杂，因为玩这个游戏的时候玩家已经够忙碌的了。

此外，这款游戏最大的特点便在于强大的无线联机对战功能，它不但支持近距离下的一卡八人对战，还能通过任天堂的WiFi通讯服务连接到网络，与全世界的玩家共享竞技带来的快乐。



©2005 HAL Laboratory,Inc./Nintendo ©2005 Nintendo

www.plumbook.cn

CAPCOM

Capcom展区的基本布置和去年相比也没有太大的变化，按照去年的经验可以很容易地找到Capcom各个有特色的区域，比如街机区、模型手办区等等。今年Capcom在展会上全力宣传的作品都是刚刚发表不久的新作，例如《新鬼武者》、《战国BASARA》、《快打旋风：适者生存》、《绝对镇压：复仇之拳》。看得出老美们对后两款街头格斗的游戏兴趣浓厚，很少看到这两款游戏的试玩台空着。而另外两款以日本战国为题材的游戏就惨点儿了，《新鬼武者》多少还有一些人玩，而《战国BASARA》则乏人问津。说到《战国BASARA》，这款游戏在Capcom的E3展前发表会上公布时的美版名称叫《Devil Kings》，并且字体也是使用的和《鬼泣》一样风格的字体，让不少不明真相的人以为是突然公布了一款《鬼泣》新作，白白惊喜了一场。

Capcom展区里设置了投币的咖啡机，但想要喝到里面的咖啡却不是投美元硬币而是要投街机的代币，离咖啡机不远的地方有几台《街霸ZERO 3》，你可以排队上去和人挑战，胜者就能够得到一枚代币，用这枚代币，就可以换到一罐美味的咖啡了。此外，如果你去试玩了NDS版的《摩擦：红侠乔伊》，也可以得到一枚代币。咖啡罐共有两种，一种是印有《逆转裁判》图案的，另一种印的是《红侠乔伊》。Gouki注意到代币上写着"请不要用它来吸毒"，比起国内普通的代币来说，倒也是多了一分特殊意义。[文：Gouki]





&3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 纱迦

新鬼武者 DAWN OF DREAMS



新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	ACT
PS2 新鬼武者 DAWN OF DREAMS	发售日未定	日版
	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

在上一次报道中，本作的制作人稻船敬二曾透露说在E3展上将展出本作的试玩版。果然，在这次的E3展上我们有幸玩到了这款新作。从试玩的情况来看，本作的进步相当惊人。虽然没有大牌艺人制造话题，但游戏的乐趣比过去要高出不少。究竟本作有怎样的变化呢？本文将把答案告诉你。不过在介绍试玩情况之前，首先让我们来看看新公布的角色。



▲发生在吊桥上的恶战。在实际游戏时，随着玩家做出的动作，吊桥也会不断摇晃，非常逼真。



天才少女剑士参上！

柳生十兵卫 茜

使用拔刀术的柳生十兵卫茜拥有与主人公友好之苍鬼不相上下的实力。在旅行中她无意中遇到了苍鬼，并得知苍鬼身上流着鬼之血，于是决定和苍鬼结伴同行。很快她便发现，柳生一族中被卷入这一事件中的人并不止她一个……





从柳生十兵卫到柳生十兵卫茜

只要你对本系列稍有认识，就一定知道系列的第二作《鬼武者2》的主人公就是名为柳生十兵卫的男子，而柳生十兵卫的原型是日本著名影星松田优作。按照游戏中的说法，1573年织田信长派兵血洗了柳生之庄，当时柳生十兵卫正好外出，所以幸免于难。柳生十兵卫经过一番苦战，在阿市、风魔小太郎、安国寺惠琼、杂贺孙市4人的帮助下终于打倒了信长，之后便不知所终。据《鬼武者3》中的某部文献推断，柳生十兵卫后来很有可能带着阿市一起隐居起来了。

那么这个柳生十兵卫茜是不是二代柳生十兵卫的女版呢？答案当然不是。事实上"十兵卫"并不是一个正式名字，历史上柳生家的当主有好几位的幼名都叫"十兵卫"。像《鬼武者2》里的柳生十兵卫就和"《侍魂》系列"里的柳生十兵卫不是一个人，《鬼武者2》里的柳生十兵卫是柳生宗严，又称柳生石舟斋。柳生宗严并不是独眼龙，而独眼柳生十兵卫是柳生宗严的孙子柳生三严（也有人考证说是柳生宗冬）。显然，这位柳生十兵卫茜小姐只是一位继承了"柳生十兵卫"之名的少女而已。

还有多名同伴有待公开！



◇从这张官方公开的概念图来看，本作中至少还有3名同伴没有公布。到底何时才能公开呢？希望不要等太久……

用苍鬼与茜的合体攻击克敌制胜！





▲▶与同伴合力对付敌人的设定在二代中就有了，不过当时只是各自为战。而本作中可以通过对同伴下指令来执行战术，然后让同伴一起夹击敌人。此外本作新增的消费鬼力使出的合体攻击也是一定要看的。

游戏中柳生十兵卫茜刚出场时，是作为敌人出现的。不过她并没有恶意，只是想考验一下玩家的实力而已。将其打败之后，她便会成为同伴了。而茜在游戏中可以与苍鬼一起行动，苍鬼的威力加上茜的速度简直就是绝配，而且两人还可以发动合体攻击，玩家在游戏时可以对茜下达行动指令，另外也可以亲自控制茜来使展拔刀术，Capcom果然厚道。

© CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED.

游戏系统初步公开！



根据此次小编们从美国带回的绝密情报，《新鬼武者 幻梦之晓》的系统已经初见端倪！本作的系统可谓集系列之大成，并极度强调动作性，果然对得起标题里的这个"新"字！闲话少说，先来看看游戏的基本操作表吧！

基本操作一览表

○	决定/腿技(战术模式限定)/归还支持(友情模式限定)/(长按时)特殊攻击
×	吸魂
□	攻击/调查
△	鬼战术(战术模式限定)/合体攻击(友情模式限定)
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角

R3	切换锁定目标
十字键	对同伴下达命令
R1	进入架构/(按住时)蓄力
L1	防御
L2	在战术模式和友情模式中切换
R1+○	让同伴攻击(友情模式限定)
START	暂停/进入管理画面
SELECT	切换操作角色

◇并肩作战

看完上面的基本操作表之后，你是不是下巴都掉下来了？本作非常强调与同伴一起冒险的重要性，为此专门准备了战术模式和友情模式这两大模式。玩家不但要奋勇杀敌，还要照顾同伴。同伴不但能够和你并肩杀敌，还能够当活靶子吸引火力，而且很多谜题需要利用同伴的特殊能力才能解开。与同伴的合体技也相当帅气。

从目前收集的情报来看，冒险中同伴的体力如果变为零的话，很有可能就会就此GAME OVER，所以玩家一定要学会用方向键对同伴下达指令。指令共分为七大类，分别是"追从"、"游击"、"吸收"、"回收"、"待机"、"防御"、"特殊"，究竟作用如何还有待验证。



▲除了前两作就有的人形幻魔和牛形幻魔外，本作还增加了僵尸一样的新敌人，真是让人不寒而栗啊！

◇章节关卡

本作的游戏流程采用章节制，一个章节有如一个关卡。打过的关卡可以反复打，从而积攒魂并锻炼实力。而关卡中会出现一些任务，如限时打倒全部敌人等等。比较厚道的一点在于有事件或有新路的地方会出现蓝色的光球，这样就大大方便了玩家。而历代的解谜小游戏也依然存在，这次改成了拼管道，玩家要拼出一条畅通的管道来。

◇一闪进化



▲前几作中，除了主人公之外的其他同伴也能使用一闪，想必本作也不会例外。

系列的最大魅力当属"一闪"。所谓"一闪"，就是指当敌人攻击的瞬间按□键时使出的必杀一击。一闪的威力相当大，对于杂兵几乎是一击必杀，但由于要敌人攻击时才能发动，所以一旦失败的话后果极为悲惨。而高级敌人攻击时发动一闪的时机非常短暂，很难把握。一闪也是游戏历代都有的标志系统，一代开创了一闪的设定，二代追加了连续一闪，三代更将一闪和游戏难度直接挂钩，令人欲罢不能。

关于一闪的大胆推测！



本作当然不会废除一闪这么经典的设定，一闪、弹一闪、连续一闪都已经确认存在！而在实际试玩中，我们发现即使敌人不攻击，玩家命中敌人时也能发动一闪！而且如果一闪成立，同样可以发动连续一闪！初步推断，这种攻击型一闪可能需要当玩家砍中敌人瞬间按键，这样便能用一闪进行追加(当然时间要求之严格就不必多说了)，究竟如何还有待官方放出进一步资料。

现场试玩感受



大概是因为本作的日本风味太重，老美们对这个游戏不太感冒，不过凭Capcom的口碑还是有一些人趋之若鹜地排起来试玩。

本作的主人公动作很灵活，仅用左摇杆便可控制其满场乱奔，移动的方式采用的是标准的3D游戏移动方式，那种一二代需要先后以左右转向的生化式操作方式被完全舍弃了。基本操作在上面已经说过了，这里重点补充几条。以往的作品中○键的作用是重复的，而本作将○键设为特殊动作(战术模式限定)，像苍鬼按○键为踢腿，长按○键时可将背上的大刀挥动一圈(不过似乎完全没用，效果不明)。在战术模式下按住△键可以蓄力，蓄满后可以发动强力的鬼战术，将积蓄的鬼力全部用光。而在友情模式下按△键可以发动合体攻击，发动时画面中会出现特写。

装备概念在本作中得到了强化，每一件装备都给出了详细数值，当玩家更换装备时，画面上会很清楚地告诉玩家各种能力的增减情况。角色的基本能力分为体力、鬼力、心力、提化魂4项，新增的心力究竟有什么用，目前还不得而知。另外本作中依然有钱的概念，这意味着玩家可以进行买卖。可惜的是本作更换武器时依然要进入管理画面，如果能设定快捷键就好了。

本作终于可以自由切换视角了，这不能不说是一个长足的进步，而游戏画面看起来也更有魄力了。令人惊异的是美版中砍杀敌人时会大量出血，这点和当初稻船敬二接受采访时的发言可不一样。不过考虑到历代《鬼武者》美版的暴力程度都要高一些，也就释然了。从目前来看，本作强调动作性的路是走对了，希望制作人员能够再接再厉，让系列迈上一个新的台阶！[文：GOUKI]

目前已公开的两大场景先睹为快！

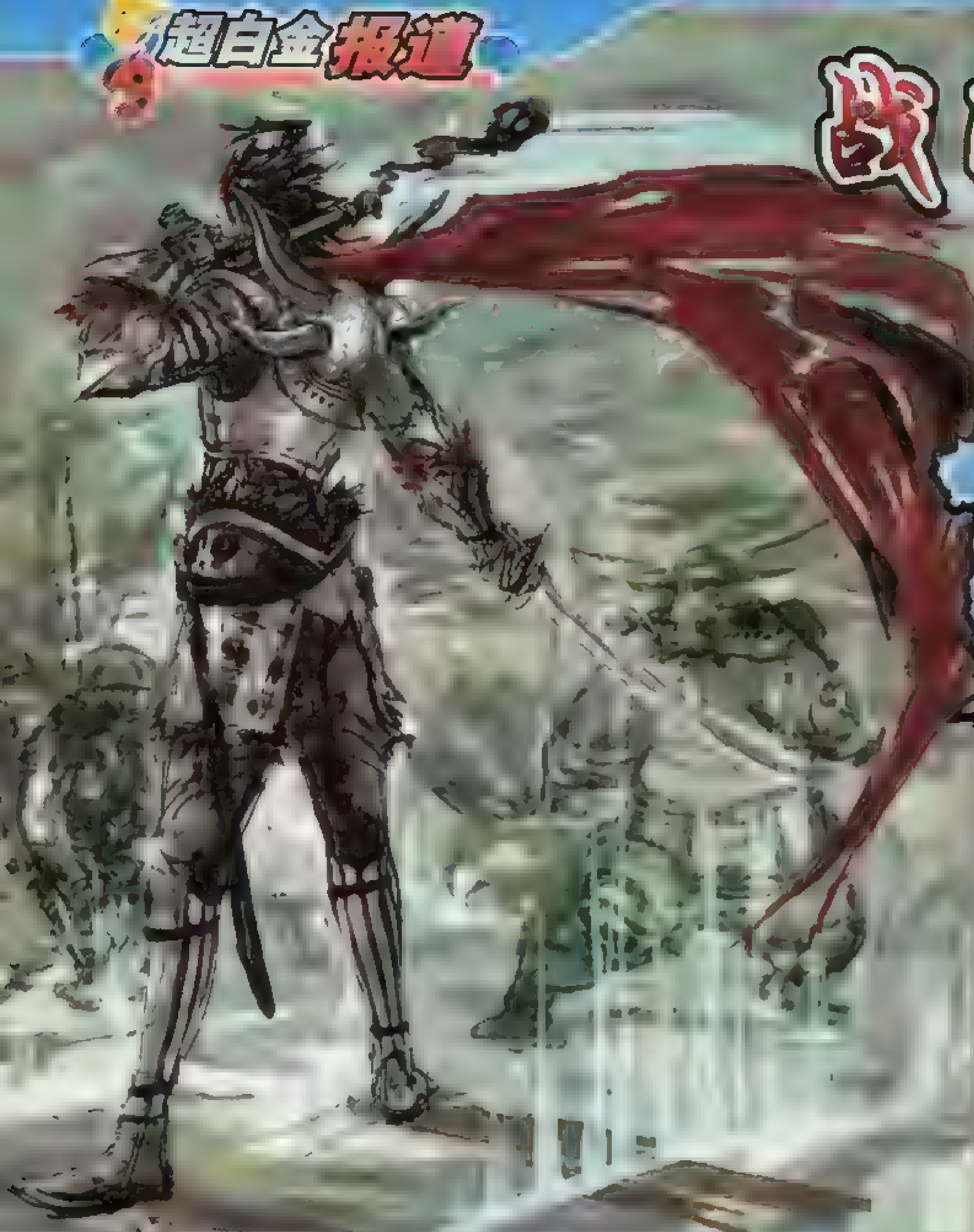


▶这是一个废弃的村庄。GOUKI玩试玩版时不幸在这里迷了路，转了半天也没能出去……

▼这里是秀吉的赏花会址，应该是游戏末期的场地。实际游戏中这里的表现力还要更强一些。



&3DM-SM
www.plumbook.cn



战国魔王现身E3！

战国BASARA

文 纱迦

战国BASARA	Capcom	ACT
PS2		

由Capcom制作的“无双”式动作游戏《战国BASARA》终于确定了发售日！在本次报道中，将会为大家介绍6名新角色。《战国BASARA》最近的报道都以新角色为主，但作为一款动作游戏来说，手感如何也是大家很关心的问题。而UCG的E3报道组在E3展上已经玩到了这个游戏，试玩的心得将在文中为大家娓娓道来。相信看过本文之后，你就应该能够对本作有一个系统而全面的认识了！



武器

声优

就在信长手下做

的主公统一天下，

同时也要振兴前

新系统：BASARA技



①招式名称 ②体力槽 ③BASARA槽

在游戏中，只要不断打倒敌人便可以让BASARA槽上升，当BASARA槽蓄满时，就可以发动威力强大的ＢＡＳＡＲＡ技了。BASARA技和“无双系列”里的无双技很接近，每位武将都有自己独特的BASARA技，好好利用的话可以将强敌全部打倒！不过从BASARA技的名称来看，似乎BASARA技都是某种必杀技的强化版……



真田幸村的BASARA技



伊达政宗的BASARA技



武器

声优

的FANS已经不少了。

本能的打击



▶以强大的力量将面前的敌人统统击飞，看起来就觉得很爽。

秘剑 彗星突



◀连续的突刺攻击，对单体有效。

©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED

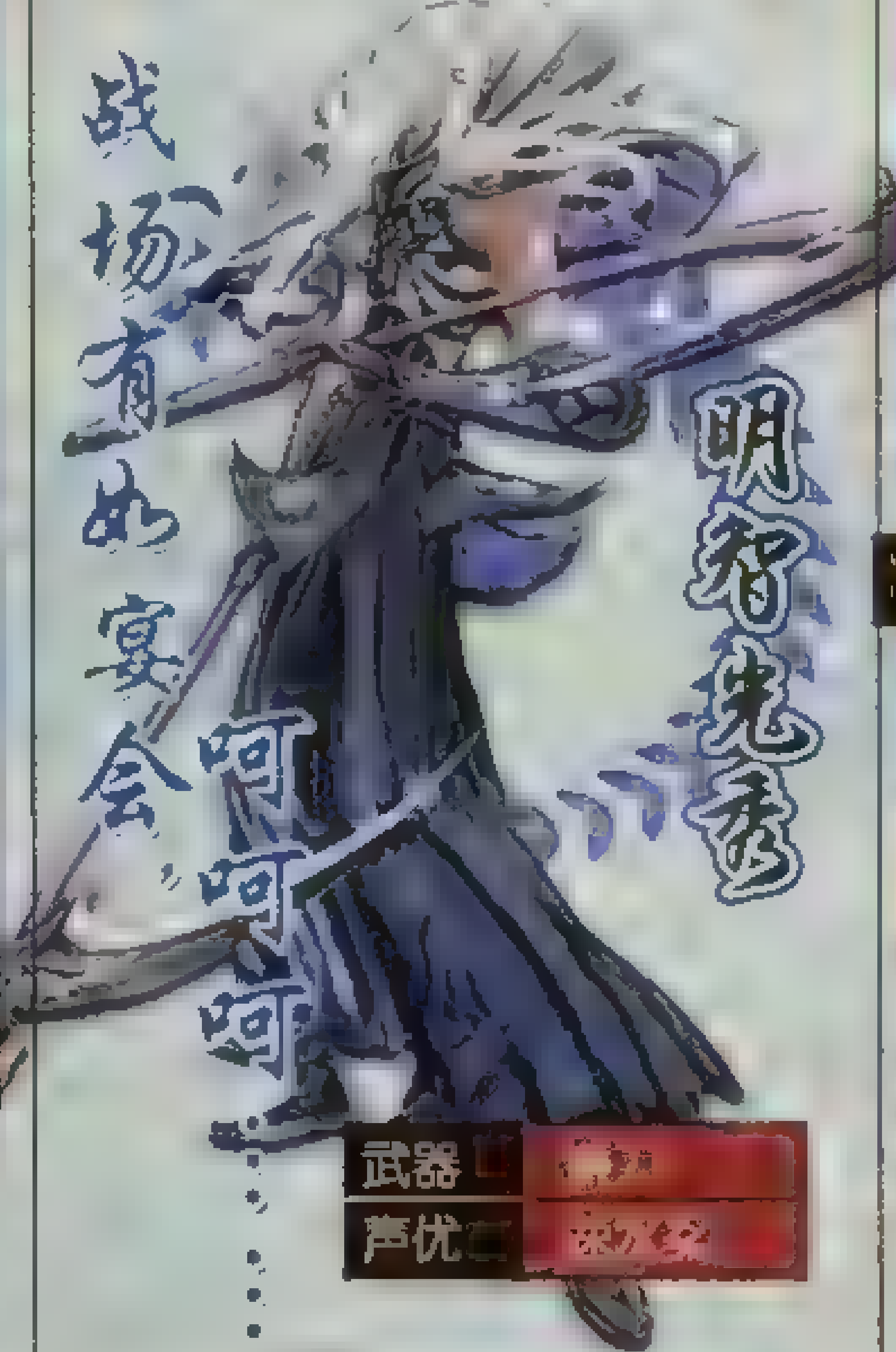


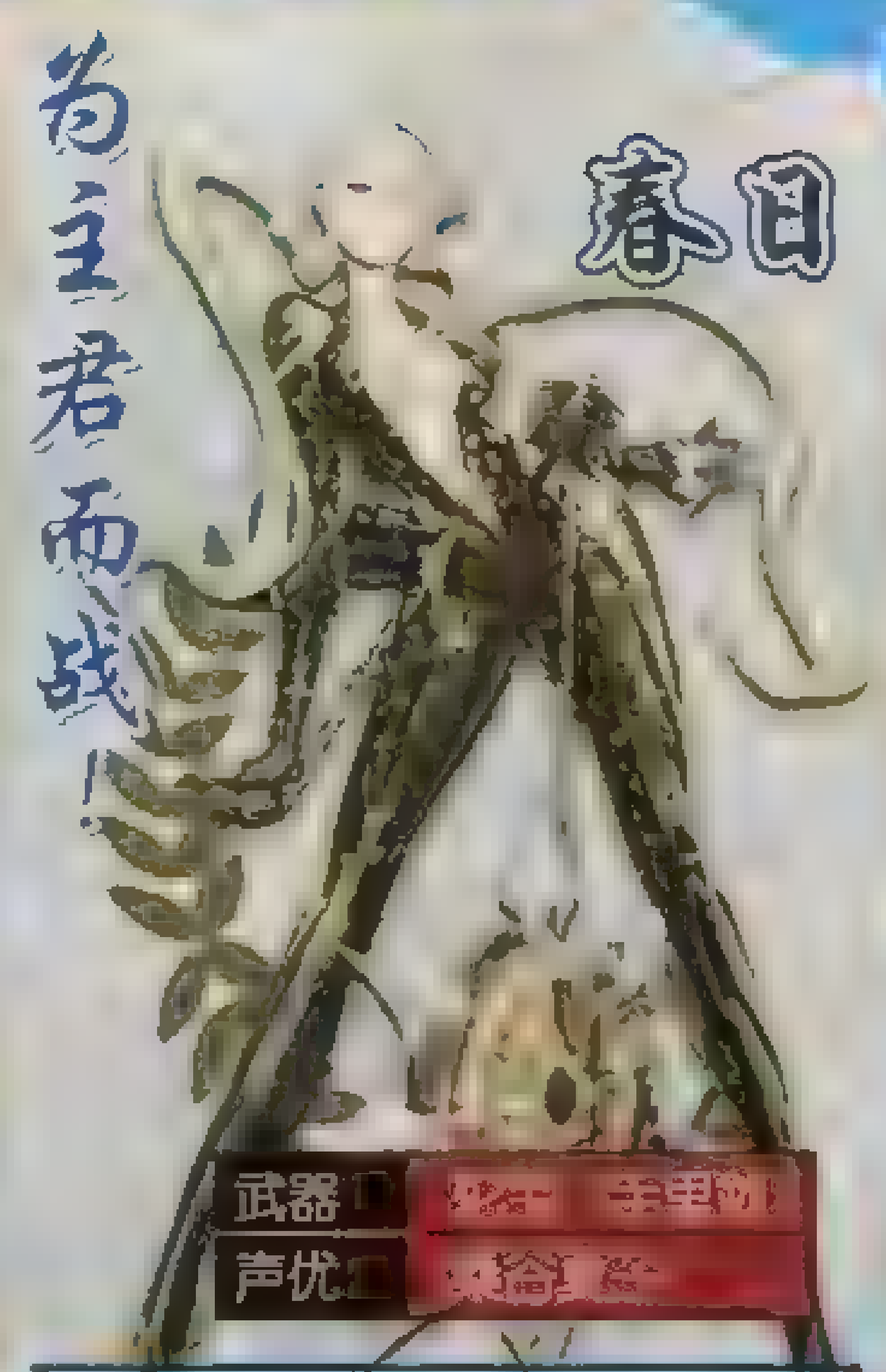


▲此技名为怨恨的斩击，发动后光秀会连续挥动手上的两把镰刀，将面前的敌人全部砍倒。看起来好像连我方人也会一并打倒。



▲发射一支有如流星般的箭到半空之中，然后在空中爆炸扩散，化为箭雨往地面倾泻下来，此技名为“五月雨”，不但异常华丽，威力也是一等一的。



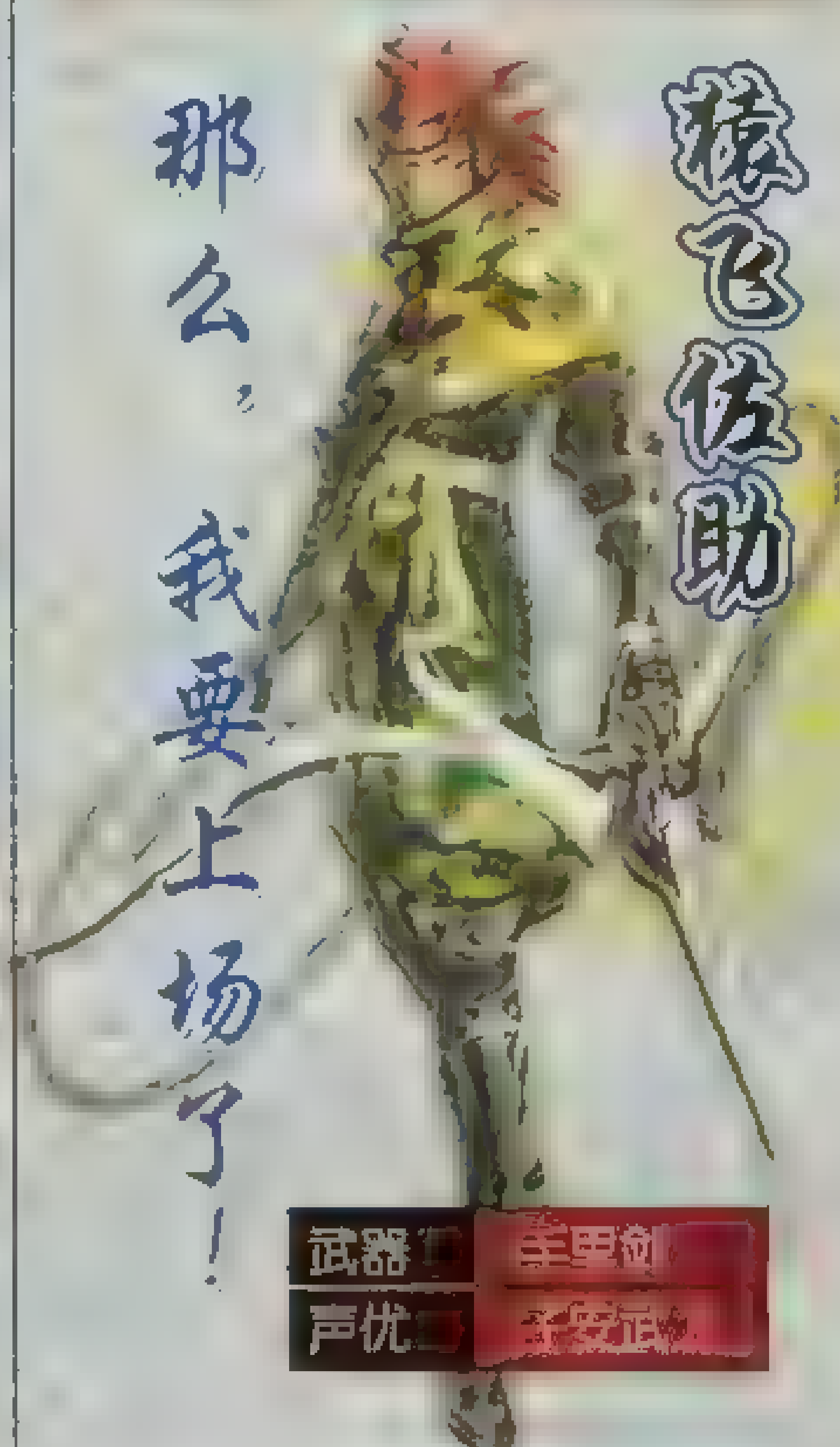




▲春日的BASARA技是以阳炎创造出自己的分身，可一次攻击多名敌人的攻击型忍术。这是光之忍者才能使用的技巧，而且连段数高得令人吃惊！



▲放出分身然后一起向前方突进 攻击距离很远。



主题歌公布!



Capcom于日前宣布，《战国BASARA》主题歌的演唱者是T M Revo ution。T.M. Revolution即Takanori Makes Revolution的简称，是日本著名男歌手西川贵教从1996年开始使用的艺名。西川贵教在日本演艺界从来都是位非常高调的人物，这从他那充满噱头的艺名和华丽的着装就可以窥出一斑，他的第3张大碟《triple joker》曾经在日本大卖200万张。当然，对于国内的玩家来说，最熟悉的应该还是他为超人气动画《浪客剑心》、《机动战士高达Seed》和《机动战士高达Seed Destiny》所演唱的主题歌吧！《战国BASARA》的主题歌名称目前还没有正式确定，不过我们完全有理由相信，《战国BASARA》的激昂和T.M.Revolution的张扬必定会让这个夏天分外激动人心。

现场试玩感受

《战国BASARA》的美版标题为《Devil Kings》，而Capcom更是将一手持剑、一手持枪的织田信长宣传为游戏的主角，可见游戏制作人小林裕幸对美国市场也是志在必得。这次的试玩版只提供了织田信长一人的试玩。总体来说，游戏的风格就是大家所熟悉的“无双”式战斗，玩家要控制角色击败千军万马、最终击败每关的BOSS。

信长的操作方式是这样的：□=剑、△=枪、╳=跳、○=必杀攻击、R1=BASARA技、L1=防御/构、L2/R2=背后视角。由于本作不像“《无双》系列”那样将攻击方式分为普通和蓄力两种，所以玩家只要连续按下剑和枪所对应的按键就能够自动使出连击。剑的特色是攻击力大、攻击距离短但是范围大，而枪的特色则是攻击距离长、攻击力低且范围小。所以剑依然是主要的攻击手段，而枪则是用来牵制敌人行动的招式。除去普通的连续攻击以外，按住R1再按□或△键还能够分别使用两种武器的特殊攻击，特殊攻击的效果通常是可以将大量的敌人吹飞，但是代价是硬直时间较长。值得注意的是，特殊攻击是可以接续在普通的连击之后使用的，也就是说你可以先用□和△组织普通连击（两种攻击方式本身也可以交替使用），然后再按住R1键追加特殊攻击。而○键的BASARA技则等同于“无双乱舞”，需要积攒BASARA槽才能使用，效果和表现手段也与“无双乱舞”并无二致。

从动作游戏的角度来看，游戏和“《无双》系列”区别不大，不过Capcom对于人物的造型以及动作的力度把握得很好，使人感觉游戏的爽快性很高。游戏有一定的战略要素，己方士兵也会和“《无双》系列”一样有类似士气的设定，玩家除了自己打得爽以外也应该注意支援友军。不过由于试玩版难度很低，所以这一要素体现得并不明显。目前最让人期待的就是，这款游戏是否有“《无双》系列”那么令人着迷的培养以及收集要素，希望Capcom不要让我们失望。[文：阿修罗]

E3花絮 阿修罗：Namco展区的《灵魂能力》真人演武真是酷毙了！站在舞台最前排的Gouki和阿修罗一致认为扮演Kilik的那个日本人真是壮（请读上声）！



大神	Capcom	ACT
PS2 OKAMI	预定2006年	美版
1人	记忆媒体未定	价格未定
对应周边未定		

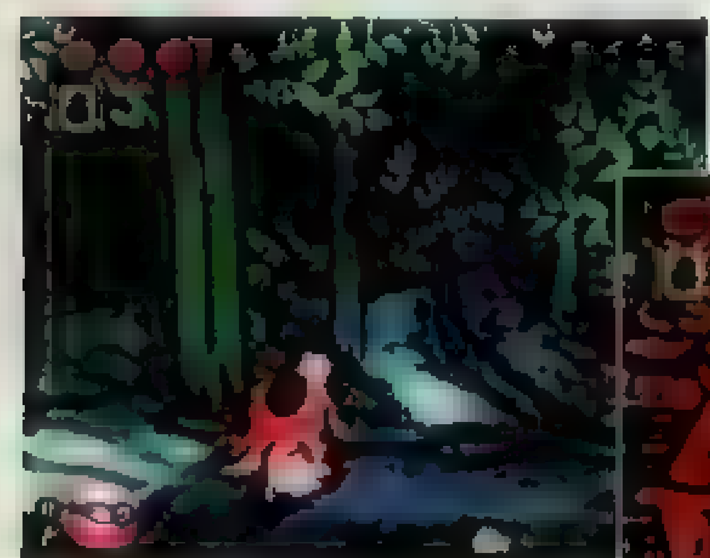
Capcom的原创动作游戏《大神》因其独特的水墨画面及浓郁的日式风格，在去年公布时就备受关注。不过在本次E3上《大神》参展并提供试玩，却让人有点意外，欧美玩家会对这种风格的ACT感兴趣吗？答案是肯定的。从现在掌握的情况来看，游戏的系统与先前公布的具有很大的差别，先前的系统应该已经被完全推翻了。可以说，新系统的导入让本作，无论从画面风格还是到游戏性方面，都有着极高的创意度，在这个"冷饭"盛行的年代，能够出现这样的游戏的确令人欣慰。现在就让我们一同领略《大神》的神奇魅力吧。

文 胜负师

大神那奇异的世界用画笔来创造！

水墨画般的缤纷世界

如同水墨画般的画面风格，可以说是《大神》给予玩家最初也可以说是最深的印象。以保护自然为主题的本作，在对自然景色与风光的描绘非常值得称道。花、草、树、山、石、云、小桥、流水、房屋，都以寥寥数笔勾勒成形，形成了一道独特的虚拟景观。而水墨画独有的质感和简约古朴的风格一定会令玩家有着不同凡响的全新体验。


▶村庄中一幅恬静安祥的模样，丝毫看不出危机正在步步逼近。


◀郁郁葱葱的树林中隐藏着什么样的敌人呢？


▲经过了一场激战之后大地恢复了色彩，天照大神也该好好地休息一下了。

关于全新的画笔系统

可能有些玩家已经不是第一次看到《大神》的画面了，不过画笔系统的的确确是于本次E3上首度公开的。天照大神具有将世界变为画纸，用神笔的力量来改变世界的能力。画笔可以说是解谜的必备能力，比如可以把断桥接好，破坏障碍物，画出太阳或是大风，画出绳子爬上高处等等。当然，画笔并不单单只用于解谜，在战斗中的作用也相当大。只要将敌人的体力打到一定程度，就能发动画笔能力将敌人一击致死，可避免陷入苦战。另外，游戏中的隐藏要素的发现应该也会与画笔有着很大的关联。


▲当敌人出现上图这种状态时，发动画笔系统就能将敌人一击必杀。


▲被消灭的敌人会变成缤纷的花瓣。

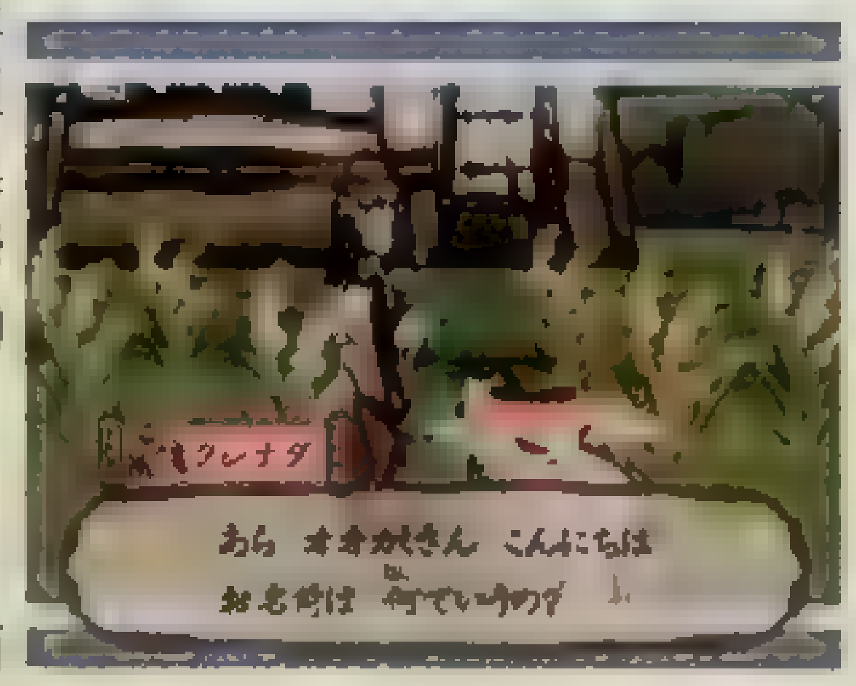
现场试玩感受 作为一款充满了日本风情的游戏，游戏还是出人意料地受到了很多美国玩家的关注，试玩台总是围着很多人。这次的试玩版总共提供两个不同的关卡各15分钟的试玩，并且提供了日文和英文两种语言的字幕供玩家选择。除了独特的画风，真正让人感受到"游戏乐趣"的，还是本作独特的画笔系统！作为游戏主角的天照大神具备用毛笔创造世界的神力，通过使用毛笔在场景中探索，往往可以解开重要的谜题。游戏的本身的操作和一般的3D动作游戏并没有太大区别，但是画笔系统令本作产生了不一样的魅力！在阿修罗的试玩中，画笔的能力是"圈"！首先按住R1键令游戏画面变成画纸，这时要用左摇杆定位画笔，□键来描绘图案。比如在这关一开始，游戏提示晚上太暗，看不清远处的道路，这时就要在天上画出一个太阳照亮大地。这个系统是游戏的核心，可随时使用。如果玩家觉得某个场景中的物品十分可疑，就可以立刻围着它画上一个圈，也许就能发现什么秘密了。在战斗中画笔系统也很重要，当敌人快要被击倒时，它们身上会出现一个红色的标记，这时只要发动画笔系统正确描绘出这个标记，天照大神就会使出华丽的终结技，这样打死敌人得到的评价就会提高，得到的奖金也会提升。画笔的能力有很多种，比如另外一个试玩关卡中就出现了"切断"这一能力。



从试玩版来看，游戏的完成度已经相当高了。相信只要再对细节方面做一些微调，本作一定会成为一个令人惊喜不断的佳作的！（另外，阿修罗总觉得画笔系统表明这款游戏是很有可能移植到NDS上的，因为这个系统简直就是为NDS量身订造的！）[文：阿修罗]

大神并非孤军奋战

从宣传影像和试玩情况来看，大神是可以与人类同伴进行交流，并提升好感度的。当好感度提升到一定程度时，那些具有特殊本领的高人就会给予大神一些的帮助，甚至与大神一同斩妖除魔。与人类的友好交往也能够让大神的力量不断提升。另外，大神在遇到其他的一些神灵之后，还可以习得新的画笔能力。在试玩版中，黄泉神（一条巨龙）会告诉你画笔一共具有13种灵魂，也就是13种能力；而从太刀神（一只白鼠）那里可以得到切断物体的能力。看来天照大神在天上地下都有不少帮手啊！





©CAPCOM CO.,LTD. 2005 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2005 ALL RIGHTS RESERVED
Developed by Clover Studio Co.,Ltd
www.plumbook.cn

VIEWTIFUL JOE VFX BATTLE [WORKING TITLE]

文 胜负师

红侠乔伊 VFX大战	Capcom	ACT
PSP VIEWTIFUL JOE VFX BATTLE	发售日未定	美版
1～2人	记忆要求未定	售价未定
无对应周边		

Capcom的动作游戏新锐"《红侠乔伊》系列"又添新成员了！不过这次并非正统的续作，平台方面也转向了新型掌机PSP。PSP版《红侠乔伊》的副标题名为"VFX大战"，因为采用的是大乱斗ACT的游戏形式，因此与标题倒是十分贴切。乱斗ACT一般都会有上手简单、喧哗热闹的特点，本作也不例外。虽然在E3上只公开了一段1分多钟的预告片，且没有提供试玩，但是已经可以从中看到很多精彩的场面了。另外，没有PSP的玩家也不必担心错过这款游戏，因为本作还会推出NGC版哦！

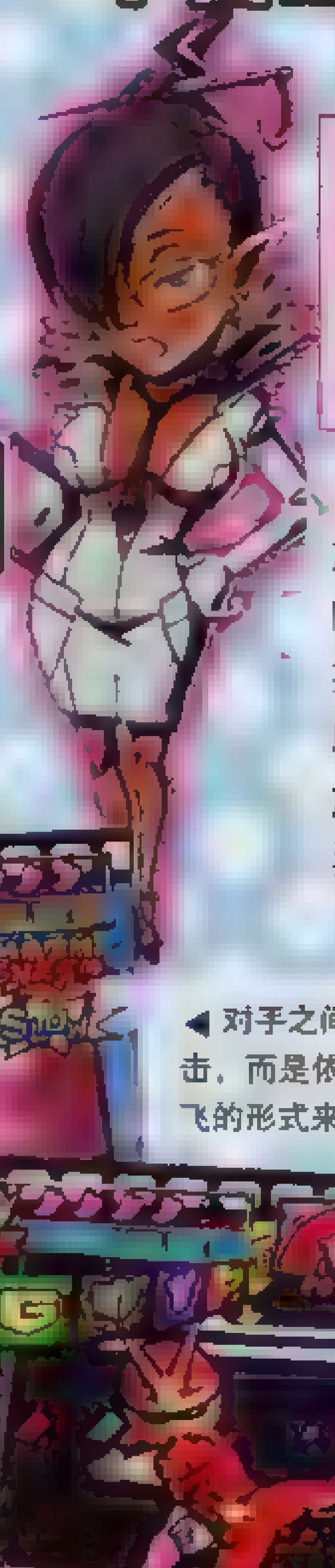


◀ 对手之间似乎并不能进行直接的攻击，而是依靠把杂兵或攻击型道具打飞的形式来攻击对手的。



▶ 要分出胜负，除了将对手的体力耗尽外，打得华丽、漂亮也很重要。（画面中间上方的V得分槽用于衡量双方的得分情况）

丰富的登场角色



斯普罗凯特

"《乔伊》系列"中为数不多的女性角色，在动画版中身处敌方阵营。看上去要比西尔维亚成熟得多，冷酷的外表下隐藏着不为人知的实力。

小蓝队长

标准的小P孩，曾在电影中与蓝队长演过对手戏，装扮与蓝队长十分相似。在动画版中，小蓝队长是没有VFX能力的，那么，他要怎样才能打败大人们呢？



作为一款乱斗型的ACT，如果没有比较多的角色可供选择，那么是很难保证游戏的耐玩度的。因此，本作中除了乔伊、西尔维亚、阿拉斯托、蓝队长这些耳熟能详的角色外，还加入了TV版动画中的相关角色。另外，也不排除加入原创角色的可能性。不过更受大家关注的可能是恶魔猎人但丁会不会加入这一场喧哗乱斗当中吧。

故事背景

电影世界的英雄蓝队长可谓"演而优则导"，准备执导新片的他并没有确定主演是谁，为此蓝队长有些发愁。

"对了！就让大家用实力来取得主角的位置吧！"蓝队长终于想到了这样一个比较公平的办法。

于是，一场主角争夺战就在摄影棚中激烈地展开了。究竟谁会是最后的赢家，那就要取决于各位玩家了。

红侠乔伊在两大掌机平台华丽现身！

除了PSP版的《红侠乔伊》外，本次E3还公布了NDS版的《红侠乔伊》。《VJ DS》公开的影像很短，主要展示的是新增的VFX能力。由于影像中缺乏必要的说明，所以会有些看不明白。好在E3上提供了本作的试玩，亲临现场的SOUL对本作的创意相当欣赏。与PSP版不同的是，NDS版是正统的过关ACT，对于"乔伊迷"来说，应该更具吸引力吧！



VIEWTIFUL JOE DS [WORKING TITLE]

红侠乔伊DS	Capcom	ACT
NDS VIEWTIFUL JOE DS	发售日未定	美版
[illegible]	售价未定	[illegible]
对应周边未定		

新舞台：蓝队长公园

这次乔伊冒险的舞台是自己的偶像蓝队长的主题公园。蓝队长的新片会在主题公园内播放，让乔伊这个"超级蓝迷"极为兴奋。不过突然出现的谜之军团将新电影的胶片抢走了，为夺回胶片，我们的英雄乔伊再度出击。



新角色：乔伊的妹妹

在这张游戏的海报中，我们可以看到一个全新的女性角色，她名叫嘉斯敏，是乔伊的妹妹。一心想成为女演员的嘉斯敏性格十分好强，常因为一些小事与哥哥发生争执！

新能力：SPLIT

本作中为乔伊新增了一项名为"分离"的VFX能力，效果是可以使空间错位。据说本作的解谜与战斗中，SPLIT都将起到举足轻重的作用。



现场试玩感受

目前看来，这款NDS版《红侠乔伊》还是比较有诚意的，不但游戏画面和基本游戏方式与正统作品十分接近，而且还充分利用到了触摸屏来发动乔伊的全新VFX能力。[illegible]试玩版中还不能使用SLOW，试玩版中乔伊可以学到两种VFX能力，第一项能力是"分离"，用触摸笔点住触摸屏的上部或下部中的任意一点，然后在左右方向平行拖动，就可以让屏幕的上半部或是下半部移位，这样就能够达到"空间错位"的效果。很多谜题都围绕着这一能力的应用而展开，比如把原来在远处的一块砖移过来，放在面前的障碍物，然后再点一次屏幕，让错位的空间复原，这时空间复原了，但障碍物却被砖块取走了。[illegible]





©CAPCOM CO.,LTD. 2005 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
Developed by CloverStudio Co.,Ltd

www.pluribo... &3DM-SM

KONAMI

Konami的展区和去年相比没有什么变化，只是去年那一片茂密的丛林（《MGS3》的试玩区）变成了普通的游戏试玩区，让人多少有点怀念。因为Konami的展区位于展厅外侧，所以从入口处的EA展区往左走，很快就能够看到竖立在Konami展区那里的超大屏幕——就是这块大屏幕，这几年曾播放过《MGS2》、《MGS3》等大作影像的宣传片，所以很多人来到这块大屏幕前，都会不由自主地坐在屏幕下看看今年又有哪些精彩的游戏预告片。

事实上今年Konami并没有什么特别引人注目的大作展出——两个机种上的《恶魔城》算是其中最出类拔萃的了，但是和去年的《MGS3》+《摔角玫瑰》的组合相比，还是逊色不少。这次E3展上Konami着力推广的游戏（居然是）《DDR》，每次的SHOW也都围绕着《DDR》来展开，请来的表演团体站在跳舞毯上热舞一番，倒也非常有特色。而老美们对于《DDR》的热情也是令人意外的高，很多人都会在跳舞毯上一展身手，而且其中还有许多胖得难以置信的超级大胖子，真是怀疑那块薄薄的塑料跳舞毯能不能撑得住……【文：Gouki】



□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM SMV
www.plumbook.c

文 阿修罗

Castlevania
Curse of Darkness

恶魔城 暗黑的诅咒 Konami A·RPG

Multi



■德拉古拉？

三年前被西蒙·贝尔蒙特击败的吸血魔王，每一百年才能复活一次的他会在本作中登场吗？

■艾萨克

和海克特一样是伯爵手下的恶魔炼成师，因为认定是海克特的背叛导致了伯爵被杀而[illegible]害死了海克特的妻子。

■海克特

本作的主角，以前德拉古拉伯爵手下的恶魔炼成师，为了报仇来到了过去好友艾萨克的城堡。

■贝尔蒙特？

手持贝尔蒙特家标志的皮鞭，难道他就是西[illegible]不过从造型上来看和[illegible]西蒙相差太[illegible]

■神秘女子

神秘的金发女子，黑暗世界中的一点红，她究竟是海克特的妻子，还是貌似善良却欺骗别人感情的魅魔？

■魔物

恶魔城中的众多魔物，出现在这里的似乎都是BOSS级别的角色，他们将是海克特前进路上的大敌。

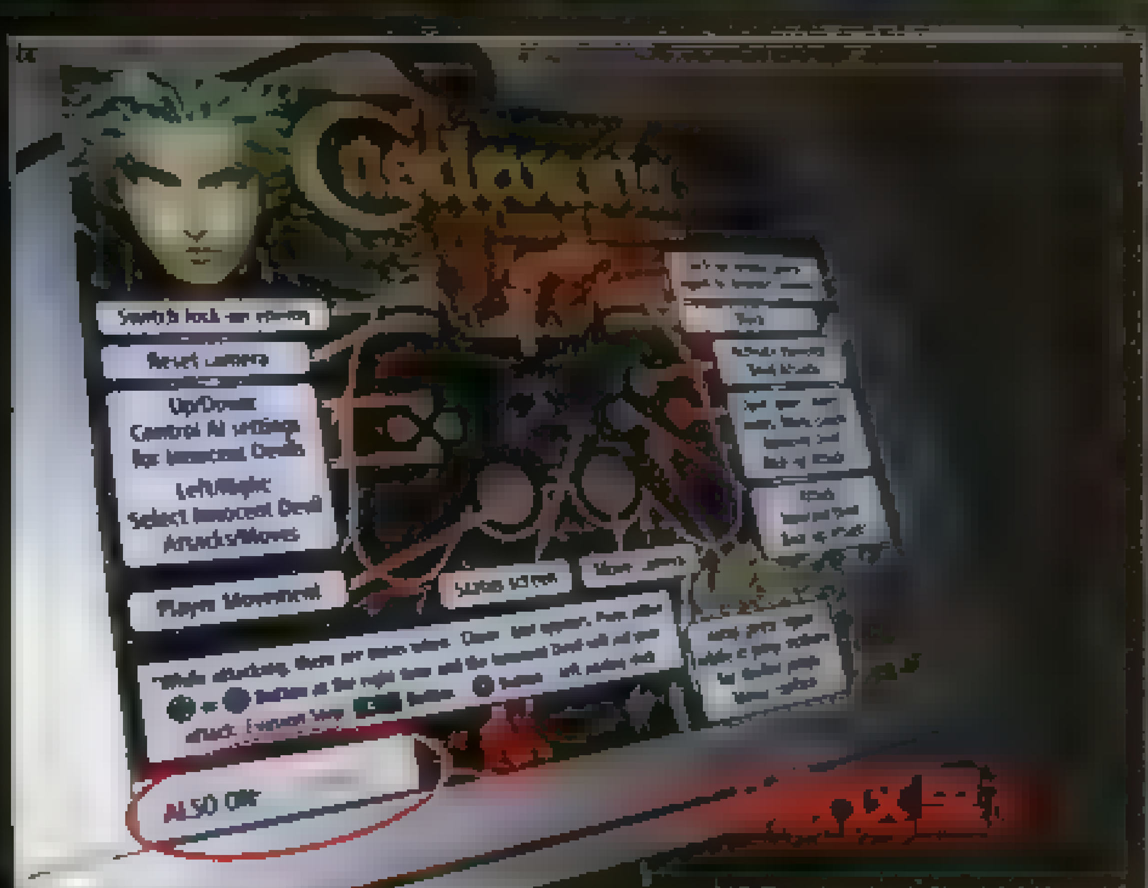
在春节后的第一期杂志，也就是总第124期上，阿修罗为大家详细介绍了《恶魔城》最新作《暗黑的诅咒》的一些情况。在这次的E3展上，本作不仅又公布了一些新的情报，还提供了试玩版。阿修罗有幸亲自玩到了这个试玩版，下面就由我亲自为大家介绍一些本作的新情报吧！

试玩感想

游戏的画面以展会上的版本来看，基本和前作持平，在细节方面略有进步，比如人物的建模方面。实际上因为本作采用了可以自由变化的视角控制系统，通常游戏时人物的比例会比前作大很多，玩家也更容易看到一些细节的地方，在这些方面，本作基本上还是令人满意的。当然，由于可以自己控制视角，在战斗的时候有时候会出现前作所没有的视角问题，这个时候就需要玩家活用视角修正以及锁定等特殊功能来弥补了。至于音乐方面，由于展会上的杂音干扰严重，阿修罗完全没有办法讲出自己的体会，不过有山根美智留的大名保证，相信大家不会感到失望的。

战斗部分，新的连击系统颇为爽快，更换不同武器所产生的变化也十分鲜明，而主角与使魔之间的连携更是本作最有趣的地方。总体来说，这次的战斗要比前作的"皮鞭动作"更加好玩。其他方面，比如防御、闪避以及二段跳等，基本上和前作没有太大的区别。至于前作中出现的跳跃定位不准的情况，由于试玩版中没有出现强调跳跃的场景，所以暂时还无法确认。BOSS战方面，由于试玩版中无法使用回复道具，所以还略有一些难度，不过只要充分利用使魔作为肉盾，过关也没有太大问题。解谜部分，试玩版中惟一出现的一个谜题就是利用鸟形使魔的滑翔能力飞过沟壑，所以无法对游戏整体的解谜内容进行判断。

Xbox版将和PS2版同时推出？！

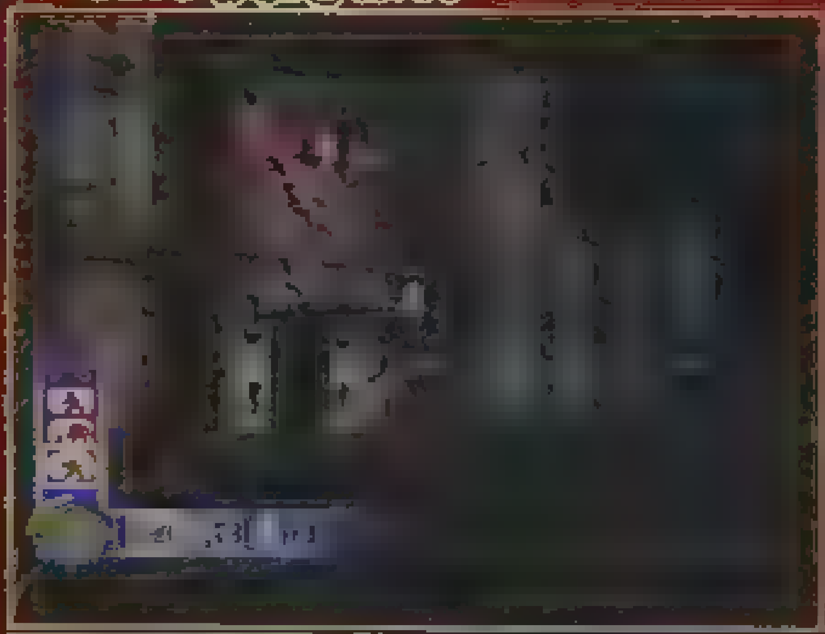


就在E3开始前不久，Konami宣布《暗黑的诅咒》（日版名为《暗之咒印》）将推出Xbox版！这是"《恶魔城》系列"首次登陆Xbox，而且绝非"移植"之作！不知道这是否意味着Konami日后经营策略上的变化。不过E3实际展出的试玩版中并没有Xbox版，只写上了"Also on Xbox"的字样，这可能是因为Xbox版开发度还不高的原因。不过根据以往多平台游戏的经验，我们有理由相信Xbox版的画面会比PS2版略强一些。



©2005 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT ALL RIGHTS RESERVED

&3DM-SMV
www.plumbook.cn
游戏Gamehall 光环





使魔系统 Innocent Devil

这是本作新增的，也是最核心的一个系统。游戏的战斗、解谜都与之息息相关。解谜方面，基本的运用包括使用鸟形使魔的滑翔能力飞过普通跳跃无法越过的沟壑、用力量型使魔的攻击破坏掉拦路的障碍物等。战斗方面，大部分使魔本身可以直接参与战斗，也能够配合主角的攻击动作进行辅助攻击。比如同时按下R1和□键可以将敌人挑空，这个时候屏幕上会出现一个提示符号，只要及时按下□或者○键使魔就能够对敌人进行追击了。

十字键是用来调整使魔的A.I.方针的，↑和↓可以让使魔在"自动"、"辅助攻击"和"自卫"3种基本行动模式中进行切换，而←和→则用来选择使魔的各种基本能力，按下△键就能发动当前选择中的使魔能力。使魔能力也分为攻击、辅助、回复和特殊等多种不同类型。使用能力要消耗魔力值，每个使魔的魔力值上限都是不同的，消耗掉的魔力可以通过取得红心来恢复。

使魔除了各种种类之外本身也存在等级概念，等级越高的使魔其魔力上限也越高，能力种类也越丰富。在试玩版中，玩家可以使用鸟形、巨像形以及妖精形3种使魔。鸟形使魔的移动力高，攻击力低，能力种类比较丰富，特殊能力是滑翔；巨像形使魔攻击力高但移动力较低，而且魔力上限很高；妖精形使魔力上限低，无法参与攻击，但是具有回复体力的能力。随身携带的使魔是可以随时召唤出来的，不过每次只能召唤其中的一个。每个使魔的魔力都是单独计算，如果将其魔力用完，它就会无法行动，直到再次补充足够的红心才能再次动作。实际的游戏中，身上携带的使魔数量是有限制的，多余的以及暂时不用的使魔必须积存在商店的女巫那里才行。

多武器系统 Multi-Weapon

前作《真实的叹息》的主角是贝尔蒙特家族的祖先里昂，所以他可以使用的武器被限定在了皮鞭上，所有的连击都要通过皮鞭来实现。这一次，游戏吸收了《月下夜想曲》的RPG要素部分，恢复了多武器系统，令主角海克特的动作显得更加多样化。试玩版中玩家总共可以使用单手剑、巨斧和长枪3种武器。这3种武器的攻击动作、最大连击数等基本性能都是不同的。比如单手剑最多可以打出五连击，但是攻击力一般且攻击范围较短，不过优点是速度快、连击动作丰富；而巨斧虽然攻击力高而且攻击范围广，但是超慢的攻击速度则是其弊端；长枪的缺点是对付近身敌人比较棘手，但是其纵向攻击距离长且具有华丽的长距离突进技。正式版中可以使用的武器种类将更加丰富！

连击系统 Combo Attack

前作所采用的是类似《真·三国无双》的连击系统，通过轻重两种不同按键的组合形成不同的连击。本作由于采用了多武器系统，所以连击系统也进行了一些改动。每种武器的基本连击只要连打□键就能够使出，从连击的第二下开始，将□替换成○键就能够使用出不同的特殊连击。（也就是说，○必须放在□后才能打出特殊连击）。特殊连击的种类和武器本身的连击数是有关的，比如单手剑的最大连击数是5，它就拥有4种特殊连击。不同的特殊连击动作是完全不同的，针对不同的情况使用不同的技巧正是本作的战斗系统的一大特色！

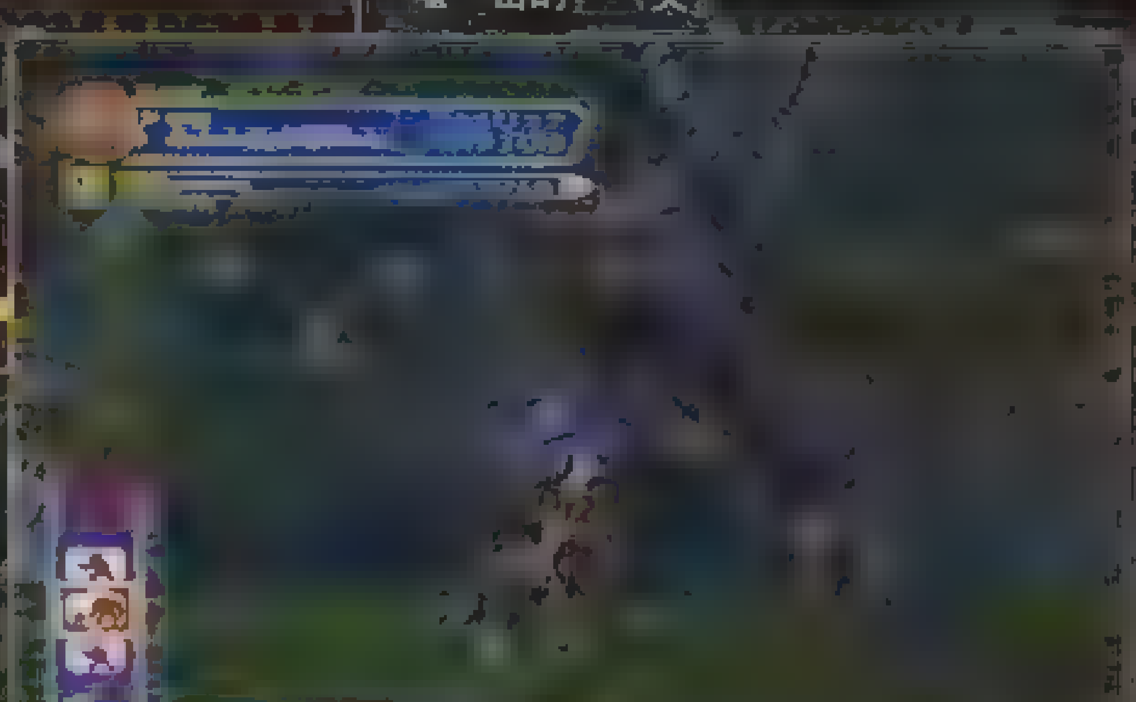
升级系统 Level Up

前作作为一个比较纯正的动作游戏而取消了《月下夜想曲》以来引入的大部分RPG要素，比如升级系统。升级系统令游戏的类型从ACT转变成了A·RPG，与其他一些RPG要素一起将以技巧性为主的卖点转移到了探索和收集之上。有升级要素的《恶魔城》不需要考验玩家的操作技巧，只要有耐心练级就没有战胜不了的敌人——这一点变化使得游戏的门槛降低了很多，让游戏变得更加大众化。本作重新起用这个系统的目的由此可见一斑。不过，在试玩版中海克特升级的同时并不会像《月下》那样将HP和魔力完全恢复，或许这也是制作人要提升本作在动作要素上的成分的一种改良方式吧。



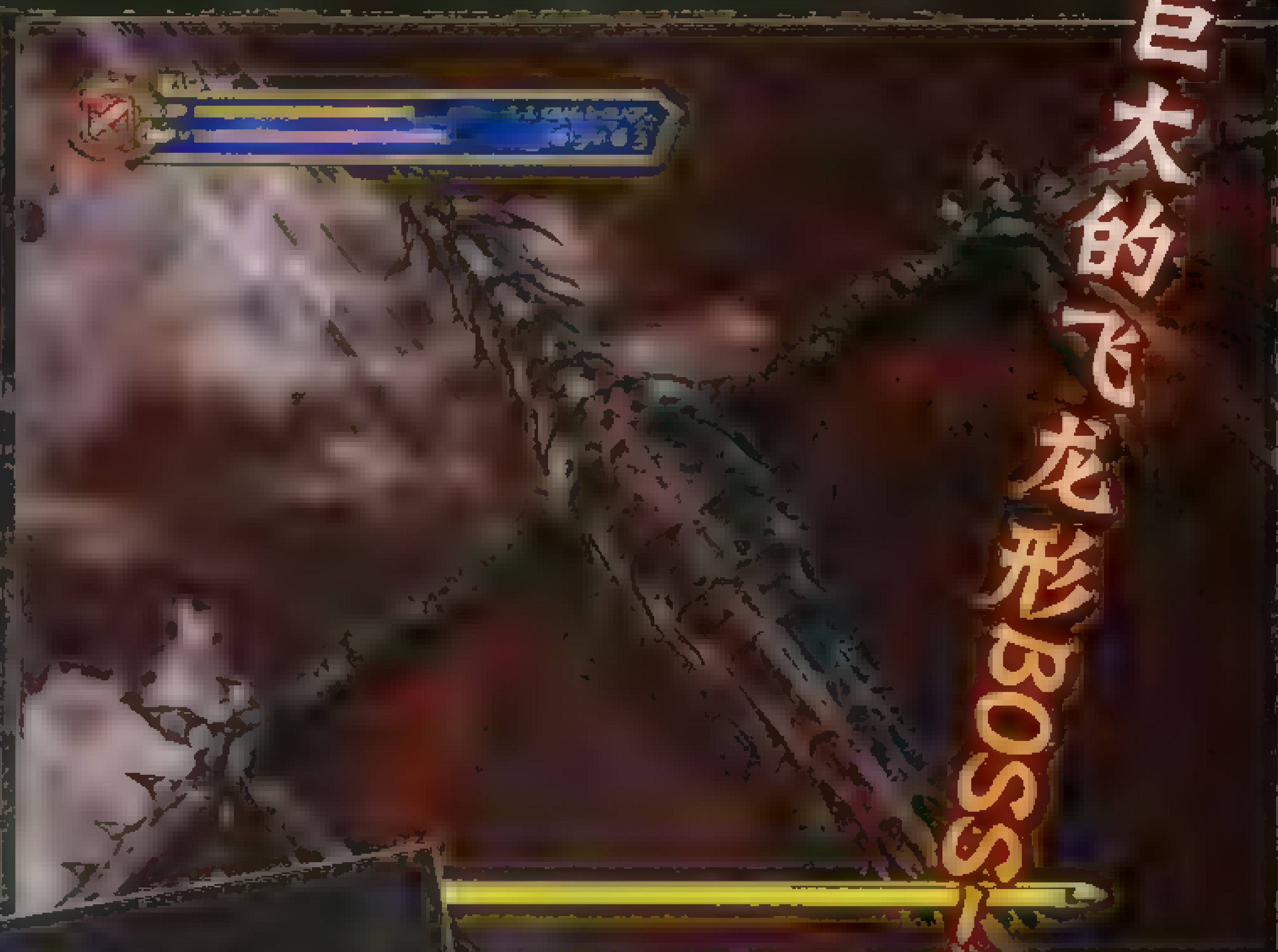
▶大家仔细观察就会发现海克特居然是站在飞龙的背上进行战斗的，这样的战斗形式在系列中都很少出现！

▼下图中的米诺陶洛斯就是试玩版中的BOSS，攻击力颇高而且远程近程都有强力的攻击手段，不过在练级狂面前也是不堪一击的！（笑）



▲▼到目前为止我们见到的BOSS型角色都是一些大块头，虽然看起来很危险，不过却不一定很难对付，倒是贝尔蒙特以及艾萨克这样的人形对手会比较麻烦！

巨大的飞龙形BOSS！







从试玩版的表现来看，游戏已经超越了阿修罗的期待了。加上Konami官方公布的宣传影像中还出现了CG动画以及出色的预渲染剧情画面，相信玩过前作并且喜欢这种风格的玩家一定会对本作更加痴迷，而那些对前作抱有怨言的玩家或许在玩了本作之后也会开始喜欢2D的《恶魔城》的。总之，让我们一起期待游戏的正式发售吧！

&3DM-SM
www.abook.cn

花絮 阿修罗 尴尬的试玩台——刚走到SEGA的展台处阿修罗就看见了……试玩台，上前拿起手柄正准备试玩，却发现死机了……



Castlevania Dawn of Sorrow

文 阿修罗

恶魔城 悲伤的黎明　Konami　A·RPG

NDS



《恶魔城》对于国内的掌机玩家来说有着独特的意义。想当初GBA刚刚发售，有多少人为了翘首企盼《月轮》这款首发的大作，不管它的画面有多暗，不管它的价格有多高，只为了它是继承了《月下夜想曲》血脉的《恶魔城》最新作。之后，《白夜协奏曲》和《晓月圆舞曲》陪伴我们走过了整个GBA时代——现在，更强大的掌机平台NDS推出了，《恶魔城》也及时地转移了阵地，用不了几个月，我们就可以在NDS上玩到最新的《悲伤的黎明》了！（日版名为《苍月十字架》）之前，游戏已经公布了一些情报，相信有不少玩家对改变游戏人设风格这一点感到不满，不过亲自试玩过游戏的阿修罗告诉大家，对于游戏的素质大家绝对可以放心，只要你喜欢《晓月》，你绝对不能错过本作的！

[illegible]试玩[illegible]

■这个试玩版包括了片头动画、游戏的开场、最初的两个区域以及BOSS。

■片头动画制作得相当精细，新的游戏人设风格与动画十分相称。

■开始新游戏时需要玩家用触控笔为存档制作一个标记，玩家可以在限定范围内自由描绘喜爱的图案。

■本作的基本系统和操作方式完全继承自前作《晓月圆舞曲》。

■上屏幕通常显示游戏的地图，玩家也可以用SELECT键将其切换为苍真以及敌人状态的显示画面。[illegible]

■下屏幕的显示内容[illegible]一样的[illegible]《晓月》[illegible]独立出来的地图[illegible]，游戏的主要界面都在这里表示。

■正常的游戏过程是不需要使用下屏幕的触摸功能的，只有在消除冰块、封印BOSS时才会[illegible]

[illegible]

■本作的操作设定[illegible]攻击[illegible]A＝跳跃、B＝特殊攻击。Y键的功能与[illegible]X"是一样的，而X、B键分别代表了武器的两种不同的攻击方式。

■每种武器都分为普通攻击和特殊攻击两种攻击方式，其中特殊攻击会消耗MP，但是攻击动作比较特别，要和普通攻击区分开来使用。

■和《晓月》一样，绝大多数道具和战魂都是在打倒敌人的时候随机获得的。

■游戏的画面相当精细，背景部分通过多层卷轴营造出了很强的纵深感，前景部分在一些会和角色产生互动的细节方面也很用心。

■角色的动作[illegible]，主角苍真身上的细节[illegible]一段段的动作也更加舒展。

■试玩版中玩家有机会从敌人身上打出一些新的武器，苍真在使用这些武器的时候动作会有很大变化，令游戏的画面效果更加丰富。

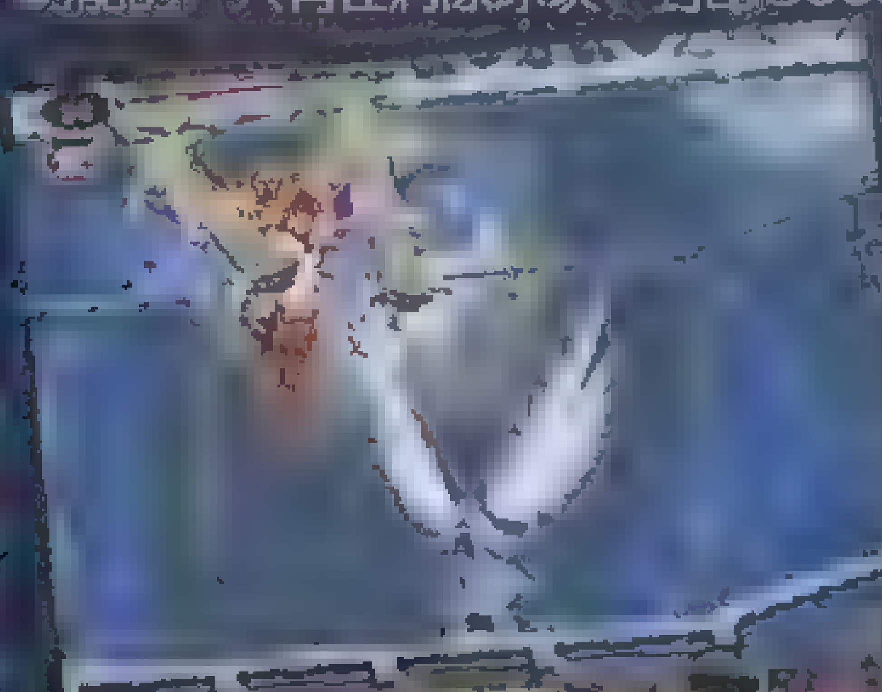
■试玩版中出现了一些新的敌人，因此也增加了一些新的战魂，这些战魂的效果变化也比较丰富，[illegible]玩家的选择空间更加[illegible]。

■游戏中的各种特效制作[illegible]出色，包括爆炸以及苍真[illegible]的残像等，以NDS的屏幕大小来看整体表现效果甚至超过了PS上的《月下夜想曲》。

■封印BOSS等需要用到触摸屏的地方并不多，而且会有充足的准备时间，所以一般来说不会让玩家在按键操作和触摸屏操作之间[illegible]。

■从试玩版来看，游戏的完成度已经相当高了，[illegible]敌人、[illegible]工作也[illegible]不错。

■这个版本到底[illegible]试玩版，在具体流程[illegible]会和正式版有所差别[illegible]能力的取得[illegible]。



◀这就是试玩版中出现的中BOSS飞[illegible]，打倒他以后就能获得滑翔的能力



▶右图是试玩版最后的敌人，虽然体型巨大但是对付起来[illegible]



▶在试玩版的[illegible]画面中出现[illegible]有召唤战魂能力的敌人，他正是右图下屏幕上出现的对手[illegible]出来



◀这幅画中[illegible]在实际的游戏中[illegible]出来



▶注意[illegible]的变化[illegible]在实际的游戏中这种[illegible]很多



◀[illegible]注封印是本作的特色系统之一[illegible]

2005 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT ALL RIGHTS RESERVED.
[illegible] & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

《潜龙谍影》系列最新作就从这里始动！

肆

没想到在《潜龙谍影3 食蛇者》发售了仅半年以后，系列最新作的情报就公开了！虽然目前一切都还只停留在一张概念设定图上，但是仅从新川洋司笔下的这八位人物，我们也能大概猜到本作与系列前作之间有着非常紧密的联系。并且在索尼发表会上，小岛秀夫已经确认《潜龙谍影4》将在次世代主机PS3上发售！这实在是令人兴奋……而又无奈的消息啊，不过不管怎么说，这个系列还将继续下去，而我们的英雄Solid Snake也还将书写他的传奇！

潜龙谍影4（暂名）	Konami	ACT
PS3	Metal Gear Solid 4	



文 多边形

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 4™（暂名）

从新川那粗旷挥洒的笔锋中来推测这八位角色的身份！



©1987 2005 KONAMI

Snake?



这应该就是我们的Solid Snake，但似乎年老了许多，难道有什么事情发生在他身上吗？

Ocelot?



他的出现都意味着大事件的发生，与"爱国者"关系密切的他这次又给我们带来什么呢？

Otacon?



这位与Solid Snake有着生死之交的科学家，他的出现便预示着Metal Gear的到来。

Raiden?



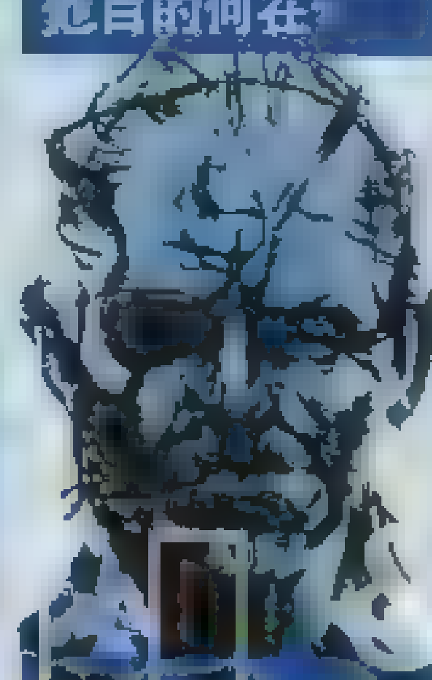
他拥有不亚于Snake的实力，最令人怀疑的是他手中的孩子，难道是奥尔加的遗腹子？

Meryl?



与Snake从阿拉斯加一同逃出来，她的出现又会意味着什么？Snake将如何面对她呢？

Big Boss?



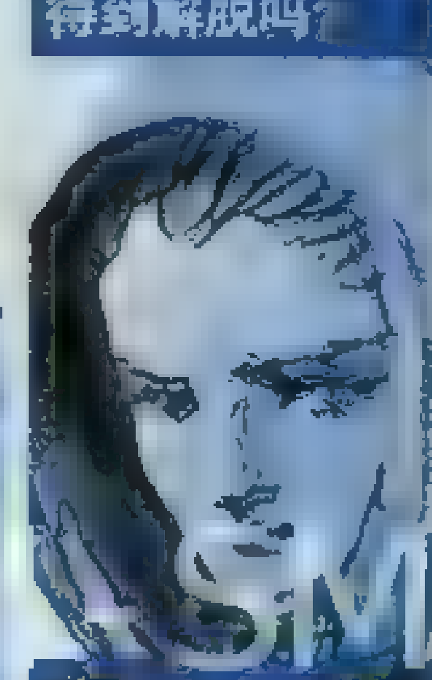
已经去世多年的Big Boss也会出现在本作中吗？被Solid Snake亲手杀死的他目的何在？

Vamp?



在2代中被Raiden用狙击枪打死的他又一次复活了，难道他真的可以自由出入地狱吗？

Naomi?



从目前的情报来看似乎是1代中的Naomi博士，她悲惨的身世将会在本作中得到解脱吗？

E3花絮

阿修罗：被出卖的SE——Square Enix在各种展会上都是禁止媒体进行拍摄的，但是它所展出的游戏如果在SONY等其他展区同样有展出的话，这些展区的工作人员却不会制止媒体拍摄……

叁 可进行网络对战的完美版

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

文 多边形

潜龙谍影3 生存	Konami	ACT
PS2 Metal Gear Solid 3 Subsistence	发售日未定	美版
游戏人数未定	记忆容量未定	[illegible]
对应周边未定		对应玩家年龄未定

以出色的剧情给玩家留下了深刻印象的《潜龙谍影3 食蛇者》发售至今已经半年有余，相信不少玩家还依然沉醉在感动之中吧？而在今年E3上，新近成立的小岛组公布了众望所归的完美版作品——《潜龙谍影3 生存》，本次除了加入了众多的新要素之外，最重要的是加入了玩家企盼已久的网络对战模式，谁才是真正的潜入高手？谁能击败传说中的Snake？让我们在网络上一较高下吧！



倍受关注的网络对战模式！

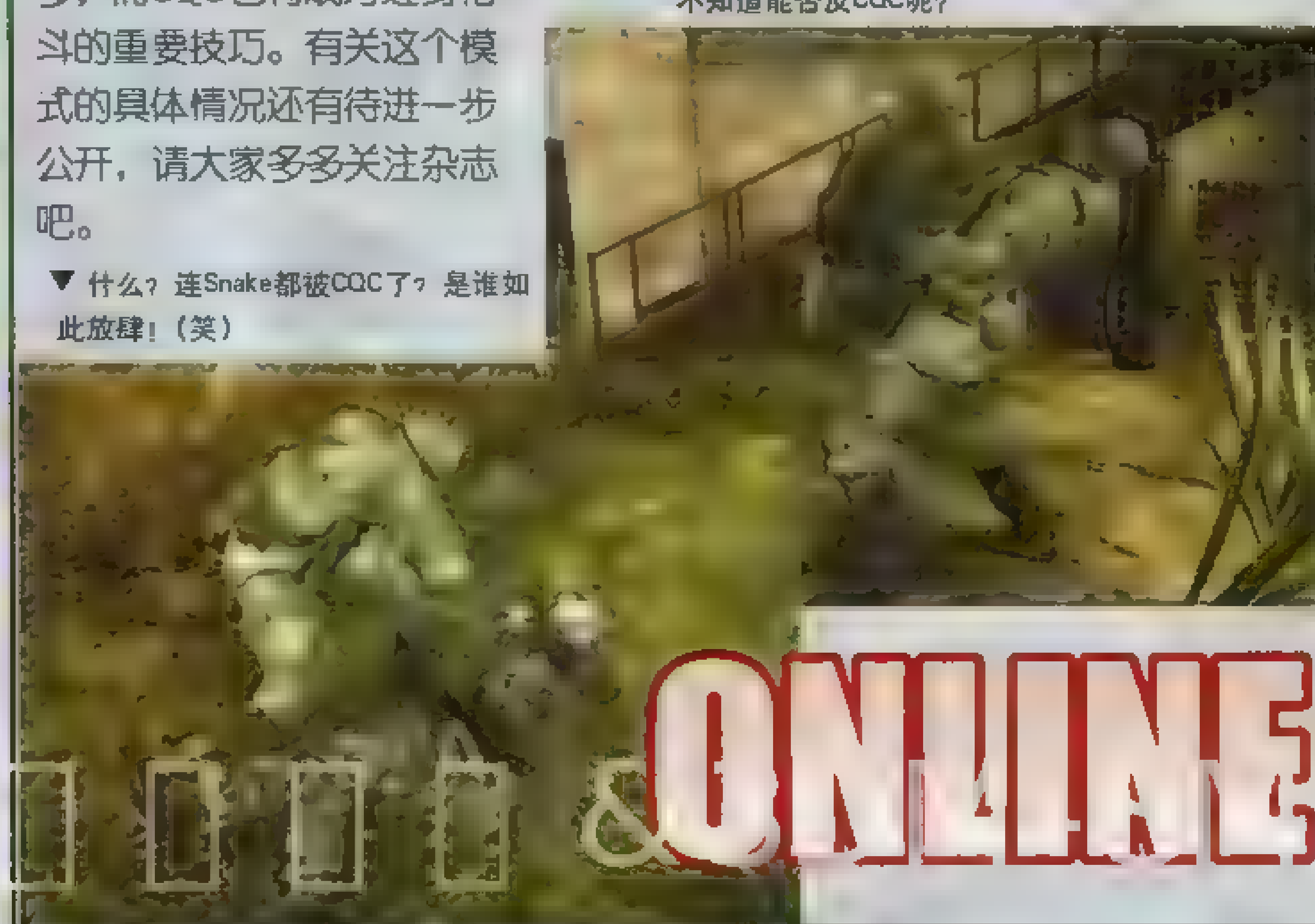


▶在废墟中与敌方进行激烈的巷战，这应该是非常频繁的战斗吧。

▼请看，这就是在近战中使用CQC技巧，不知道能否反CQC呢？

其实关于本模式……实在没有太多的情报可以透露，目前已知的就是有"组队战"和"多人混战"两个类型，主要的游戏规则还是以击倒敌方为目标，另外还有专门对抗Snake的模式，在面对这位传说中的战士时，你能表现得比他更优秀吗？游戏中可以使用的道具有很多，而CQC也将成为近身格斗的重要技巧。有关这个模式的具体情况还有待进一步公开，请大家多多关注杂志吧。

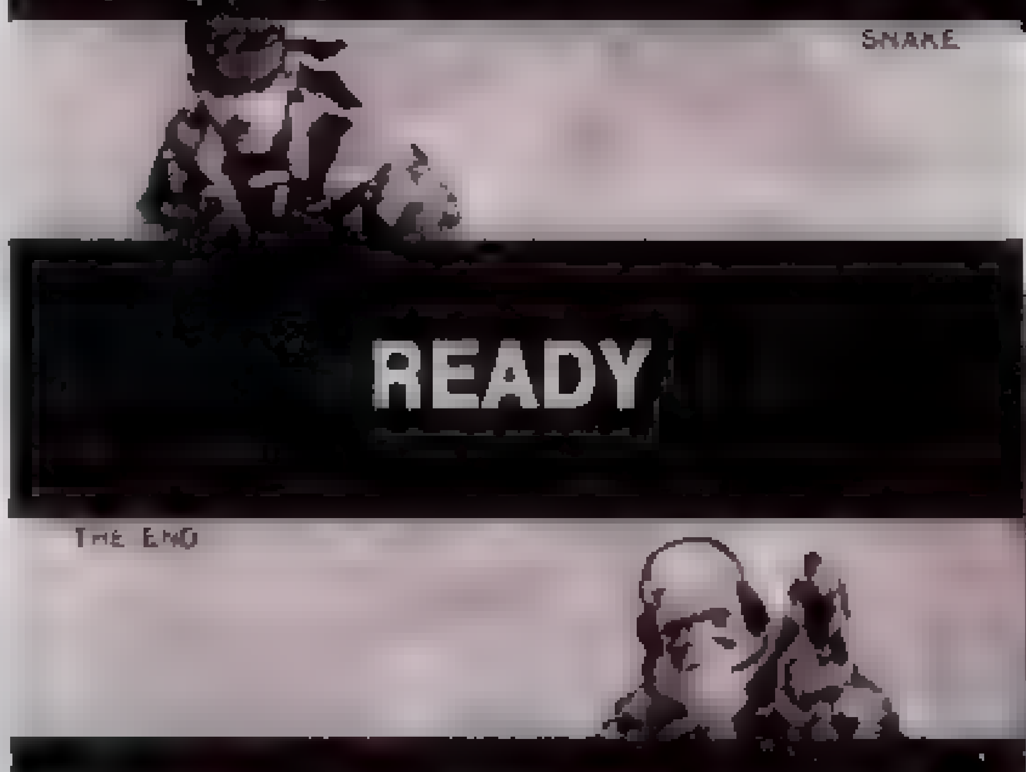
▼什么？连Snake都被CQC了？是谁如此放肆！（笑）



©1987 2005 KONAMI

“食蛇者”再次降临于PS2!

全新的BOSS RUSH和DEMO THEATER



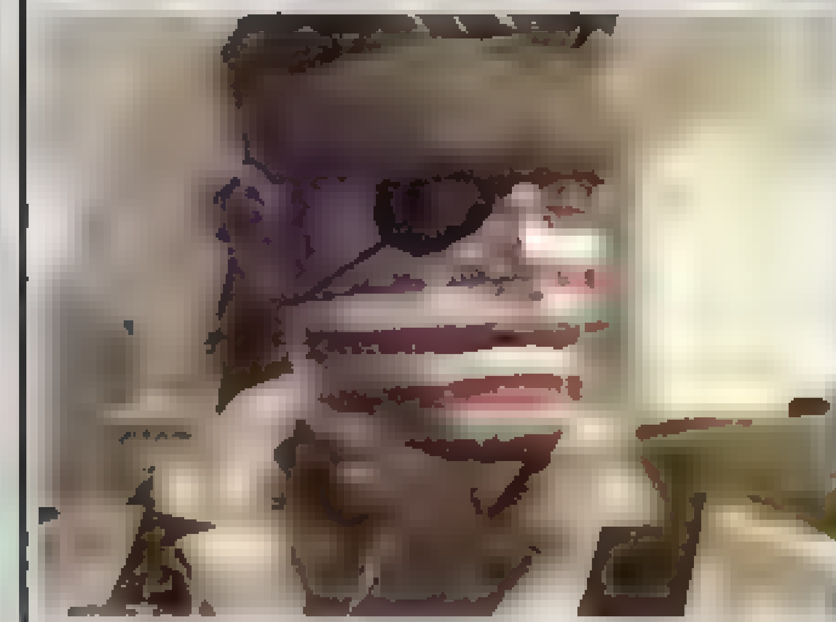
◀与The End的战斗是游戏史上“最残酷最真实的狙击战”!

▼影片选择的方式非常特殊，要操纵Snake在每个画板上跑来跑去。



与《潜龙谍影2 实体》一样，本次也加入了可与每关BOSS单挑的BOSS RUSH模式以及可以任意观赏游戏过场动画的DEMO THEATER模式。不过目前还不知道会不会加入网络排名系统，那样的话，应该会刺激很多玩家来竞争吧。另外需要注意的是，由于本作中存在着一定的分支路线，那么所包含的过场动画会有所变动，所以，仅仅一次通关并不能欣赏到所有的动画哦!

迷彩追加!



这次完美版中将会增加大量新的脸部迷彩，目前已知的就是美国和英国的国旗，那么有可能还有其他国家哦!同时本作依然会对应网络来下载新的迷彩。



“猿蛇合战”将在新的舞台上展开!



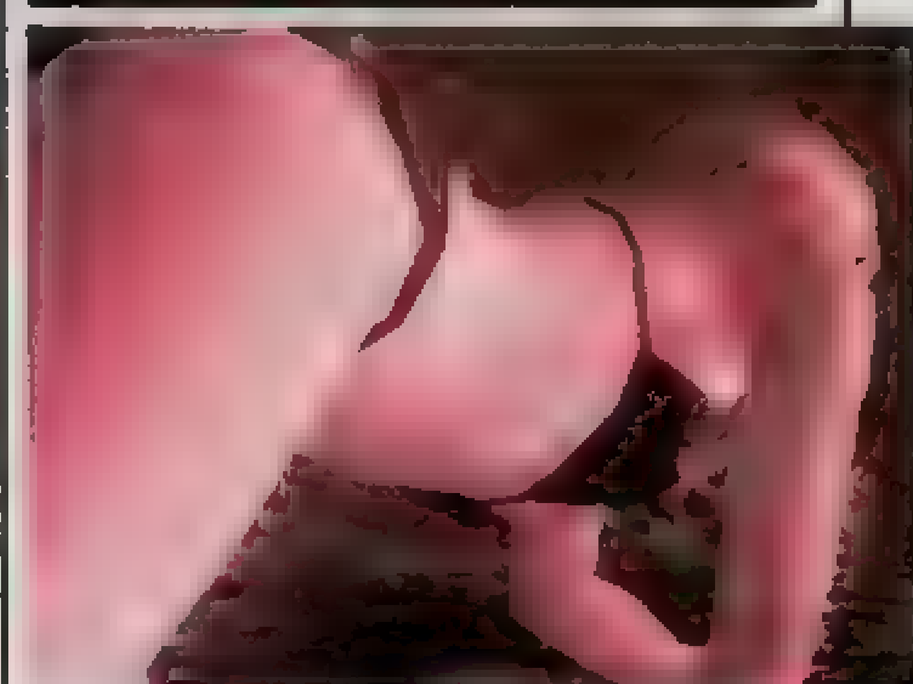
▲原本放置着SHAGOHOD的地方停放着一只巨大的机械比波猴?!

在《MGS3》中，比波猴曾在“猿蛇合战”模式中客串了一把，没想到这个模式还颇受玩家欢迎，大概玩家们看着在战场上英勇无比的Snake追着一堆猴子跑来跑去是非常开心的事情吧?这次完美版中，制作人又特地增加了几个关卡，这下大家可有得爽了吧?



▶这个场地是不是有些眼熟?在与The Boss生离死别的地方溜进来两只比波猴。

意外收获!



这……这个角度看着性感的EVA……真是令人脸红心跳啊!如果没猜错的话，这应该是EVA与Snake在瀑布后相遇的那一段，不过这个角度的镜头应该是完美版中新加入的吧?那么是不是说明这次所有动画都重新做了镜头调整，而让玩家体会到完全不同的感觉呢?很期待，真的很期待!

令怀旧的玩家激动不已的新要素!

相信不少熟悉这个系列的玩家都知道《Metal Gear》最初诞生于MSX2主机上(1983年由ASCII和微软倡导发售的改进型主机)，其中包括《Metal Gear》和《Metal Gear 2：Solid Snake》两款经典作品，不过因为年代过于久远的原因，可能很多玩家还不曾亲手玩过这两款作品，不过现在有个好消息，那就是在本作中将完全收录这两款作品!据小岛说这是很多玩家的请求呢，那么这次可以达成他们的愿望了!



▲这就是传说中的初代作品，现在看起来还依然很感动。



▲二代作品奠定了整个系列的基调，某些要素到现在依然保留。

E3花絮 阿修罗：虚假的16：9——为了体现游戏的画面效果，很多厂商采用16：9的等离子显示器，不过并不是所有游戏都对应这种显示比例，所以只能通过裁切画面或是变形画面的方式来实现……

完全不同的《潜龙谍影》再次登场了！

贰

METAL GEAR ACID 2

前代作品在PSP上刚刚登场的时候，并没有受到太多关注，（谁让它和《MGS3》同一天发售的）不过经过一段时间以后，还是获得了相当程度的好评，原来这个游戏深入玩下去还是很有意思的。

在这次E3上，续作又得到了公布，游戏方式与前作一样依然是卡片游戏。不过本作中的卡片数量得到了大幅增加，另外在操作性上也进行了一些简化，玩起来就更加容易上手了。本作的画面采用了“卡通渲染”的方式，很多场景也从夜间转移到了可以看见青天白云的白天，画面看起来也更加鲜亮了。

为了让初学者能够更快地上手，游戏中还特别准备了教学关卡，让更多玩家可以乐在其中。同时，本作还将对应无线通讯对战，真是让人很期待啊！

潜龙谍影 ACID 2	Konami	ETC
PSP Metal Gear ACID 2	发售日未定	价格未定

文 多边形



战斗时的画面演出变得更加华丽了！

[illegible]让游戏画面变得更加鲜艳之外，在使用各种卡片时的动画效果也更加绚丽了。这次所采用的“卡通渲染”技术让玩家玩游戏的时候产生一种看动画的感觉，同时也让玩家能够更好地享受战斗时的卡片效果。另外，在战斗中呼叫空中轰炸支援的爽快感，以及用格斗技击倒敌人的临场感，也比前作要大大增强。



▲令人震惊的爆炸场面！这就是使用“呼叫空中轰炸支援”时的效果，真是有够火爆！





[illegible]

游戏的视点也得到了进化！



▲[illegible]

在前作中的视点只有“近距离斜上方45度”和“正上方”两种，虽然对于这种卡片游戏来说时足够了，但是有一个不足之处就在于有时候即时旋转视角也会有一些敌人被遮挡在障碍物后面，并且房间内的敌兵是无法观察到的。在本作中，就针对这一点做了改良，那就是当Snake靠近障碍物的时候，如果障碍物后面有敌兵，那么这个障碍物就会自动变得透明了，这样以来就能很方便地观察到敌人的动静。

选择武器也会有动画演出！

在前作中，切换武器的时候只有文字提示武器的名称，在画面上很难看到Snake手持各种武器的样子，而在本作中，切换武器将会播放各种不同的动画，并且还会有近距离大魄力的镜头让玩家看个清清楚楚Snake在拿着各种不同武器时是什么姿态。虽然对战斗本身没什么帮助，[illegible]



▲[illegible]

3DM SM

1987 2005 KONAMI

从零到壹 小岛秀夫访谈

文 多边形

壹 MGS

在本次E3大展上，新近成立的"小岛组"一下子公开了三部"《潜龙谍影》系列"的最新作品，虽然这都是在大家的意料之中(指推出游戏续作这件事)，但是当新的情报一下子来到眼前的时候，还是让人非常兴奋呢！下面就让我们通过对小岛先生的专访，来刺探一下有关情报吧！

关于"小岛组"

记者 能否请问一下"小岛组"为什么要在4月1日成立呢？(笑)

小岛 哈哈，这是因为在4月1日，原本那些以KONAMI子公司形式存在的会社全部整合到KONAMI旗下，运作方式改成了制作公司制，而我就顺便成立了KOJIMA PRODUCTION。(注：每年4月1日是日本公司新财政年度的开始。)

记者 那这个"制作公司制"会对游戏制作有什么改变吗？

小岛 原则上是没有什么大的改变。但是在人员方面，我把原来和我在一起工作的许多工作人员现在全部集中到这个工作组里面来了。另外，我以前在KCEJ的时候，除了担任制作人之外，还要兼顾副社长的职位来处理业务上的事情，而现在的制作公司制，可以让我全身心地投入到游戏制作上面了。

关于《MGA2》

记者 这次的"ACID"看起来和前代不一样啊？

小岛 是的，因为上次制作的时候，我们就认为要把"ACID"和"MGS"做得不一样，毕竟PSP是可随身携带的掌机，必须要做出那种"随时可以拿出来玩玩，又随时可以放进口袋"的游戏，所以"ACID"必须要大众化一些，要让不是很喜欢"MGS"这种军事风格的人也可以享受到游戏的乐趣。

记者 这次似乎变动很大呢？

小岛 前代的画面比较偏暗，所以这一次我们采用了"卡通渲染"的风格，整个画面都明亮起来了。另外最大的进步是卡片数量比上次增加了一倍多，这样玩起来就更加过瘾了。



关于《潜龙谍影3 生存》



记者 为什么这一次完全版的名字要叫做"生存"呢？

小岛 因为这一次加入了我构思已久的连线对战模式，在这个模式中可以让8位玩家共同战斗，主要有互相攻击的"组队战"模式和与Snake战斗的"秘密任务"模式，这两个模式中都包含了丰富的"MGS"要素，玩家必须要在与其他玩家战斗的情况下生存下来。

记者 那玩家可以扮演Snake来作战吗？

小岛 如果是这样那恐怕所有玩家都想扮演Snake吧(笑)，目前暂时还不能透露具体情况，我只能告诉大家，游戏中设定了一个比较高的门槛，只有技术指标什么的达到一定程度的玩家才能扮演Snake的角色，总之请大家好好期待吧！

记者 那除此之外还有其他的变更吗？

小岛 当然了，第一个变更点就是加入了全新的"第三人称视点"，对于这种视点来说，游戏的画面将会更加充满魄力，人物在画面中的比例会更大一些，玩家的临场感更足，那么玩起来也就会更加刺激。第二个就是加入了玩家非常期待的"BOSS RUSH"模式，也就是可以自由选择与任何一个BOSS单挑，或者与所有BOSS进行的车轮战，我个人特别推荐与The End的战斗，这会让你充分体验到什么是真正的狙击战！第三个就是加入了MSX2版的《Metal Gear》和《Metal Gear 2：Solid Snake》两款移植作品，因为之前有很多玩家提出来想玩到这两款游戏，这次算是达成大家的愿望吧。最后我还想提示大家，这次特别加入了有关EVA的特别内容哦！

关于《潜龙谍影4》

记者 这一次连《潜龙谍影4》也一并公布了呢。

小岛 是的，不过现在只是公布给大家，我们将要做这个游戏而已，不过目前已经确定将在PlayStation 3上制作。而关于这个游戏的所有进度就是大家现在看到新川洋司所绘制的角色概念图而已。(笑)

记者 前段时间传出消息，说您不会再担任制作人了？

小岛 啊……这个恐怕是个误会吧，《潜龙谍影3》在欧洲发售的时候，曾经有当地媒体采访我，我说过"在下一部作品中我会专心担任制作人的角色"，恐怕是这句话造成了一些误会，结果之后就传出了"小岛秀夫不再制作《潜龙谍影》"的传闻，其实我的本意是我会更加用心地去制作这个系列。(笑)

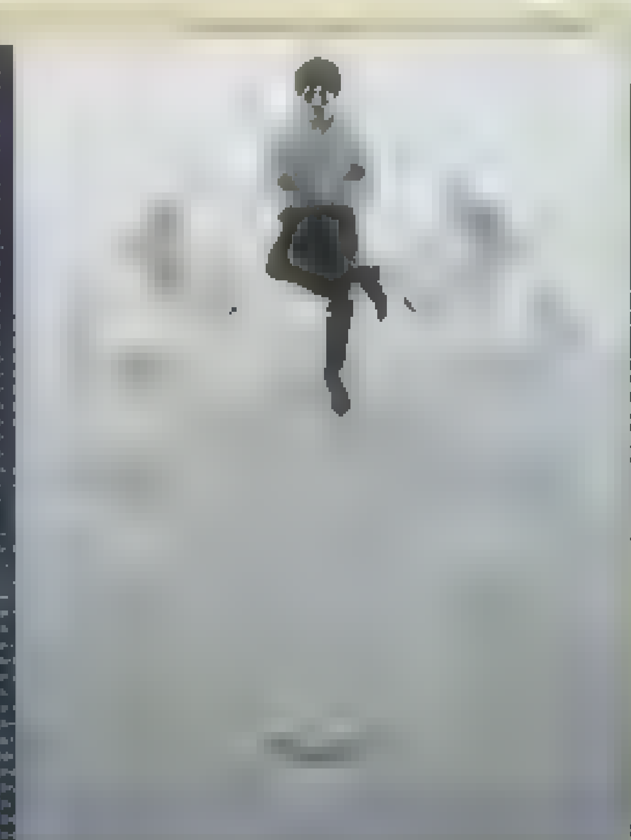
记者 原来如此，那关于新作的情报什么时候可以公开呢？

小岛 目前还没有决定，但是细心的玩家应该可以从概念图中看出不少线索哦。可以告诉大家的是这次舞台的背景将是未来，并且玩家将会回到以前作品中从来没有去过的地区，大家不妨就我这句话好好猜想一下吧。(笑)

PROFILE

KONAMI株式会社
"小岛组"领衔监督
小岛秀夫先生

日本乃至世界上都可以算是数一数二的优秀游戏制作人，其最具代表性的作品"《潜龙谍影》系列"在全球销量将近2000万，而其他作品如"《我们的太阳》系列"、"《Z.O.E.》系列"等也是大受欢迎的游戏。



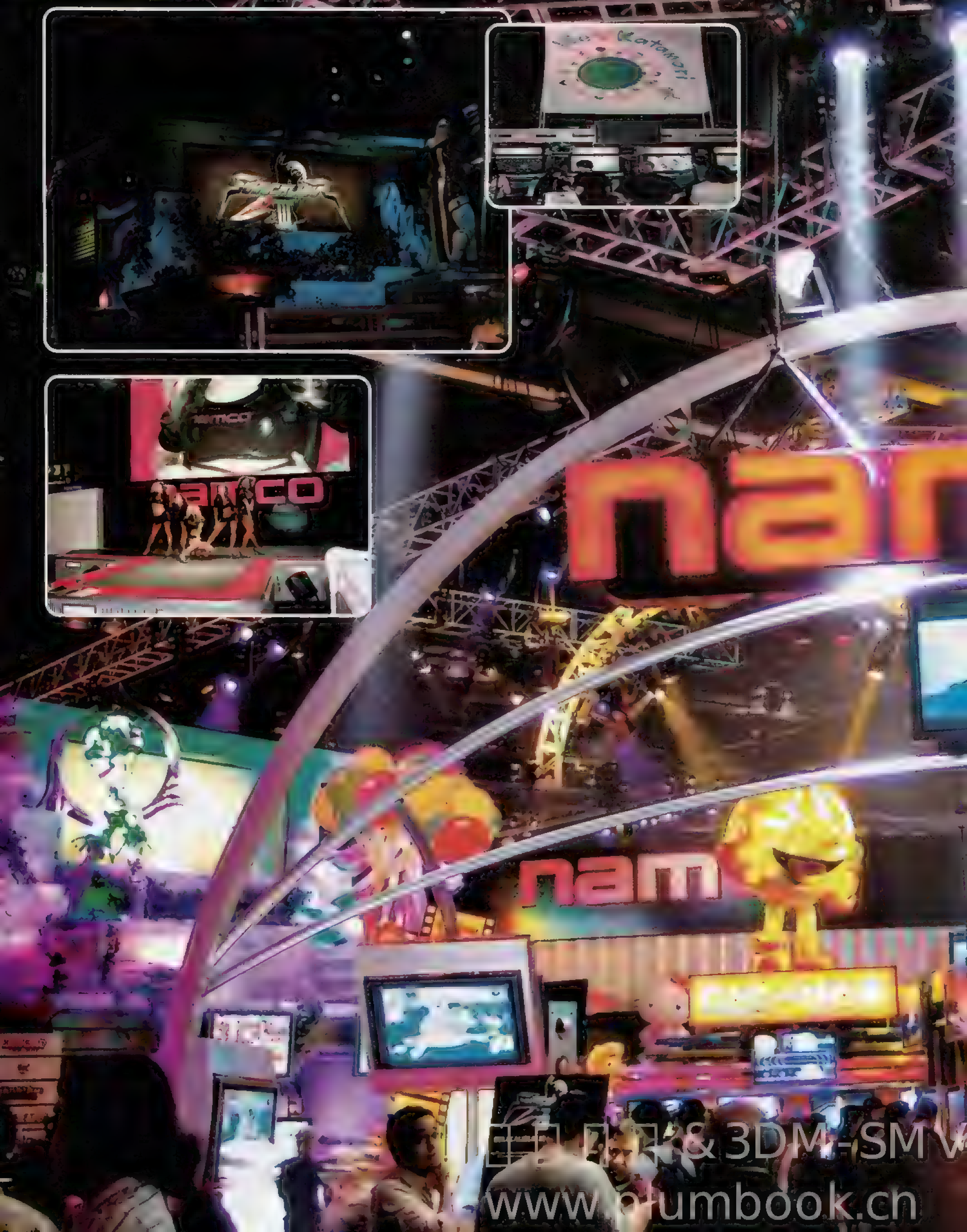
PROFILE

KONAMI株式会社
KOJIMA PRODUCTION
小岛组

小岛秀夫成立的工作组，左边的图就是这个工作组的标志，这个标志就是把原来Snake所属"猎[illegible]部队的标志加以变化而来，据小岛秀夫的说法就是[illegible]《潜龙谍影》是我的代表作，所以大家一看到这个标志就会想起我了。

&3DM-SM

E3花絮 阿修罗：免费的玩具——只要参与排队试玩NGC的《口袋妖怪[illegible]玩具
于是很多人投机取巧，只排队不试玩。从19号中午开始，每个玩家只能得到其中的1种了……



&3DM-SM
www.plumbook.cn

NAMCO

和去年相比，今年的Namco展区无论是形式还是内容，都可以说是"进了一大步"。隔着展区老远就可以看到一个巨大的吃豆人悬挂在展区上，原来今年是吃豆人诞生25周年，南梦宫也借E3这块大舞台替可爱的吃豆人好好庆祝了一番。展会一连三天，吃豆人每天都会登上南梦宫的主舞台，接受台下玩家们的欢呼和热情的生日祝福！而同时，身材火辣的SHOWGIRL的热舞也让经过的人再也挪不动脚步——这还不算，热舞之后SHOWGIRL还会向台下抛洒小礼物，从T恤衫到游戏宣传画、台历等应有尽有，这时的气氛之热烈火爆，实在是让人透不过气来！事实上在E3开始之前，Namco就已经公开了自己的SHOWGIRL的造型，漂亮的SHOWGIRL们在现场抛洒下来的台历其中一张就是这些SHOWGIRL的合影，看样子Namco为这次的E3展可谓是准备工夫十足。

《灵魂能力Ⅲ》和电脑游戏《地狱门》是Namco今年重点推广的游戏，展区里有两块超大屏幕等离子电视专门用来显示Namco每日舞台的活动安排，除了每年的惯例——SHOWGIRL的热舞之外，今年Namco还为《灵魂能力Ⅲ》准备了特别节目，那就是真人版的柯里克和御剑平四郎的武术表演，一天三场的表演吸引了大量的观众，场场爆满！本期附赠的DVD当中收录了这段精彩的表演，大家千万不要错过！［文：Gouki］



SMV
www.plumbook.cn

文 [illegible]

3D武器格斗游戏的巅峰之作——《灵魂能力III》终于[illegible]情报公开了。在本次E3展的特别报道中，将会为大家介绍[illegible]作中登场的超人气角色，此外还会为大家献上新鲜火热的[illegible]道，里面收录了包括游戏系统在内的大量机密情报，绝对不容错过哦！

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2	SOULCALIBUR III	

威风凛凛的勇敢公主



年龄：21岁
出身：奥斯曼土耳其帝国／雅典
身高：168cm
体重：自称比以前更轻
生日：7月20日
血型：B型
使用武器：短剑、小盾
流派：随意而动（圣雅典娜流）

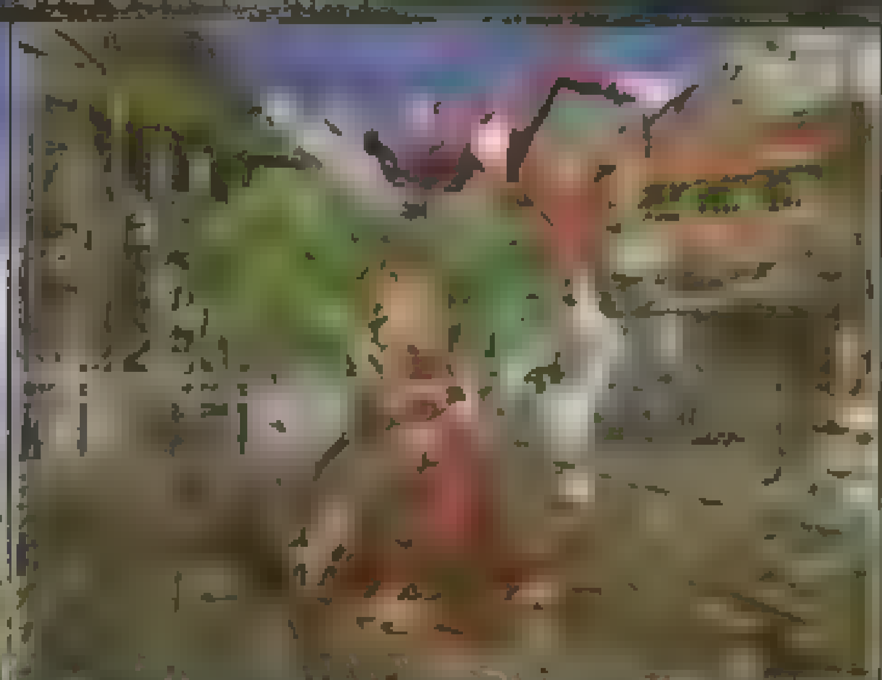
卡桑德拉 CASSANDRA



▶卡桑德拉惊险地避过了[illegible]拉的致命一击！本作对细[illegible]的画面[illegible]了更精细[illegible]的[illegible]

从二代开始加入的角色。[illegible]帮助自己的姐姐索菲蒂娅破坏邪剑[illegible]卡桑德拉拿走新的剑与盾[illegible]。她和姐姐都是圣雅典娜流，但她按照自己的打法加入了很多变化，令对手[illegible]。





▲不[illegible]卡桑德拉比起来[illegible] ▲卡桑德拉[illegible]技[illegible]

不被祝福的血统



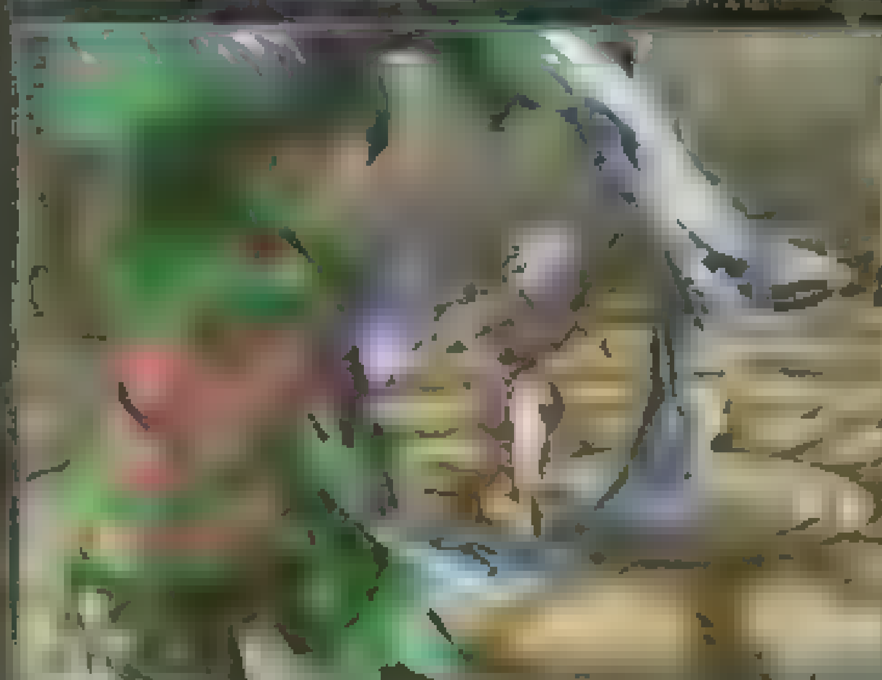
年龄：32岁
出身：英格兰王国／伦敦
身高：178cm
体重：58kg
生日：12月10日
血型：不明
使用武器：蛇腹剑
流派：无关联结

艾薇 IVY



◀本作中艾薇的蛇腹剑更加灵活了

从一代开始加入的角色。某天，在她面前出现了一位手持大镰刀的男子。两人大战一场之后[illegible]邪剑[illegible]一个[illegible]的[illegible]，就[illegible]旅程。





▲[illegible]长的[illegible] ▲艾薇的经典背后投技，[illegible]

游戏舞台介绍

濑户内海战

在丰臣秀吉执政的时代，这里曾爆发过[illegible]战，终于打败了日本最后的海盗[illegible]能岛村上水军。在这场战役中，一位名为御剑平四郎的[illegible]



瓦伦汀公邸



这里是艾薇的养父——瓦伦汀伯爵的公邸。养父死后，艾薇把这里变成了炼金术的工作室。虽然没能研究出长生不老之术，但她却做出了威力惊人的蛇腹剑。[illegible]次战斗结束后，她又回到了这里。

溪谷的大水车

目前还不知道这是谁的主场，从画面上来[illegible]溪谷两侧，有着巨大水车的游戏舞台。这个舞台看上去非常美丽，能够在这里战斗真是一种[illegible]



[illegible]&3DM-S[illegible]

©1995 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

www.plumbook.cn

忠心耿耿的怪异人偶



沃尔多 VOLDO

年龄：50岁
出身：那不勒斯王国／巴勒莫
身高：183cm
体重：84kg
生日：8月25日
血型：A型
使用武器：两把拳套式短刀
流派：自成一派



▲沃尔多……地怪异的招式令人防不胜防



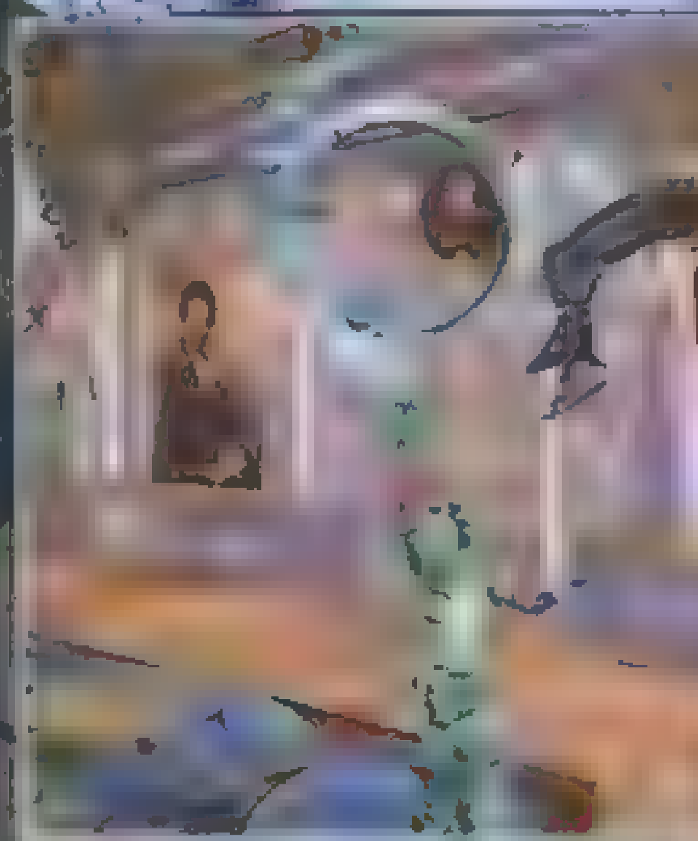
早在《魂之利刃》就已登场的角色，和过去一样，他遵照已过世的主人……继续寻找着邪剑的下落。

疯狂的小夜曲



拉斐尔 RAPHAEL

年龄：32岁
出身：法兰西王国／里昂
身高：178cm
体重：72kg
生日：11月27日
血型：A型
使用武器：双刃长剑
流派：索雷尔实剑





从三代开始加入的角色。前作的结局中他被邪剑所腐蚀，后来他在推行自己让全世界都变得邪恶的计划时，意外地得知被邪恶化的人们会因为圣石而复原。为了破坏圣石，他重新踏上了旅途。

破坏的执行者



阿斯塔罗斯 ASTAROTH

年龄：再生不满一年（诞生后经过7年）
出身：不明
身高：202cm
体重：130kg
生日：8月3日
血型：无
使用武器：巨人之斧
流派：鲁克斯

从三代开始加入的角色。阿斯塔罗斯从大神官那里得知，自己是以被称为"白色巨人"的人类为样本而制作出来的。为此阿斯塔罗斯决定把世界上拥有最大魂魄的人找出来，把他当作邪剑的活祭品。

系统变更

根据现场试玩的情报，本作的游戏系统已经初见端倪。基本键位……

……G弹中上段，……G弹下段。本作还追加了完美弹挡……无法回弹，而弹挡方的攻击全部带有COUNTER效果。

……最速拆投对拆投方相当有利，延迟拆投对投方有利。

现场试玩心得



▲一共30名角色，目前已公布了10个，让我们耐心等待吧

《灵魂能力II》的十几台试玩机被集中在Namco展区舞台附近的一处小亭中，亭子上方的角色玩偶十分醒目。这次的试玩版只能使用3名角色：K……（仅限单人模式"The Tale of Soul"）、御剑平四郎、缇拉（仅限对战模式），在5月18日举办的特别比赛中开放了5名角色。

在"The Tale of Soul"中，玩家要选择一名战士进行游戏，通过这名战士的旅程来了解整个游戏的故事。只要战胜对手（1局制）就能够前往下一个地点，有的时候游戏会要求玩家选择要前往的分支路线，不同的路线中遇到的对手会发生一定变化。

对战模式是展会中最受欢迎的一环，每天都有很多玩家在进行试玩。这次只能选择御剑、缇拉两名角色，每人各两套服装。从阿修罗与Gouki以及其他玩家的试玩经验来看，御剑的使用率要比新角色缇拉高很多。这一作的御剑不仅保留了以前的实力，还增加了一些速度快、攻击力高的新招式。而缇拉类似舞蹈动作的招式相对来说出招比较慢，而且一般玩家不太熟悉，所以对战时会比较吃亏。



▲去除缇拉的2P造型非常可爱，看来本作在这方面下了大功夫。

在18日下午，Namco特地举办了一场比赛，只要玩家在比赛中获胜就能够得到500美元的奖金，并能够与游戏的监督世取山宏秋进行一次特别对战。这场比赛十分有趣，最后是一名从1997年就开始玩"《魂之利刃》系列"的黑人玩家取得了冠军，并以3比2的成绩击败了世取山！（文：阿修罗）

阿修罗　身为媒体工作者的我们想参考一下国外同行的工作，结果发现……要买期刊杂志必须到正规的书店去才行。



URBAN REIGN

君临都市	Namco	ACT
PS2 アーバンレイン	2005年发售预定	日版
	记忆要求未定	价格未定
对应周边未定		

文 D·S

铸造了站在3D格斗游戏金字塔顶端的《铁拳》系列和《灵魂能力》系列的开发人员们，此次集结在一起为我们带来有着从未体验过的爽快感的多人格斗动作游戏《君临都市》。游戏中可选择的角色多达60名以上，并融合了《铁拳》、《灵魂能力》中的几乎全部的经典招式。而且作为动作游戏《君临都市》却有着超凡的格斗游戏的打击手感。下面将对本游戏的动作要素的特征、序章的剧情以及登场人物为大家作详尽的介绍。

动作

双人攻击



一人同时对复数敌人给予伤害的攻击手段。每位角色都有与众不同的双人攻击招式，其数量共在50种以上。



特殊攻击

总数在30种以上的特殊攻击的特点是具有超强的攻击力，玩家可以从中体会到一气将多名敌人全部击倒的快感。

俯冲攻击



利用墙壁、障碍物等从比较高的位置对敌人进行攻击，也可以利用同伴的帮助使自己跳至空中，并可在空中对敌人进行连续攻击。

协力攻击



通过向同伴发出指示，与同伴对敌人进行夹击，并会跟据敌人的位置作出不同的夹击招式。如果能迅速对战局作出判断，并及时准确地下达指示的话，即使面对的是大量敌人也可以占据优势。

剧情

在几股黑势力集团紧集的Green harbor市的Lug城，势力最大的组织"匝普斯"的一名少年成员突然遭到了绑架。

是其他势力对"匝普斯"的挑衅？是与"匝普斯"结下仇恨的人的报复？

而被"匝普斯"指责有着最大嫌疑而走投无路的唐人街首领李舜英，雇用了职业保镖Brad Hawk，准备向"匝普斯"发起反击……

这一系列事件将Green harbor市陷入空前的混乱之中……

系统

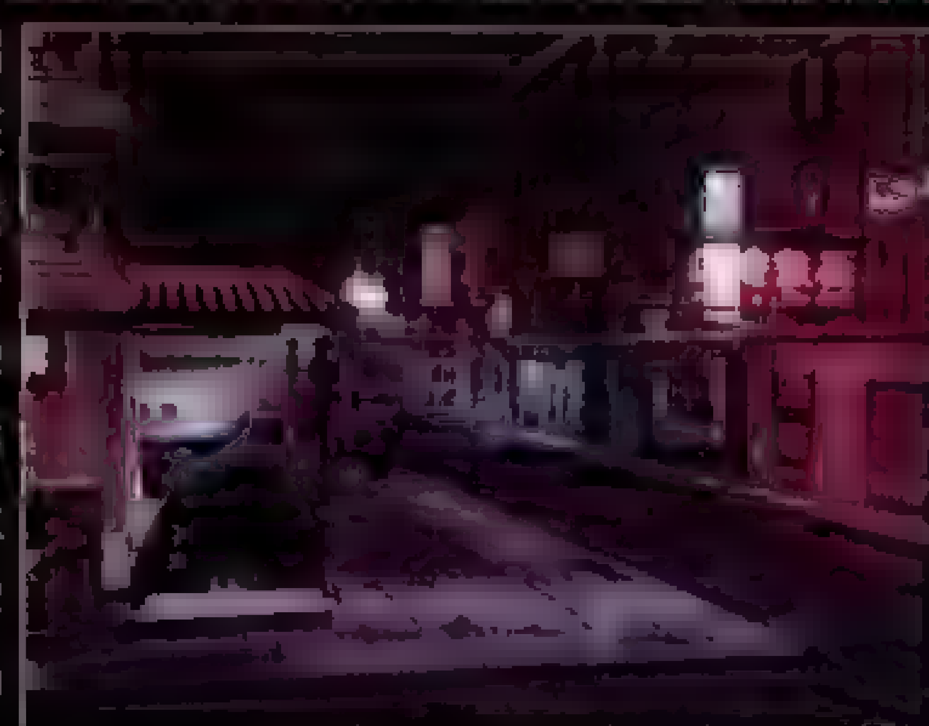
游戏中有故事模式和自由模式可以选择，还可以进行多人联机对战。

■故事模式

故事模式的主人公是职业保镖Brad Hawk，由被唐人街首领李舜英雇用向其他黑势力发起挑战的故事开始，在途中与不断地增加的同伴协力将强敌击倒。另外，本作中主人公还有可以成长的设定，成长后可以使用更多的武器、格斗招式。

■自由模式

在自由模式中将可以自由使用故事模式中出现的主人公及同伴们，去挑战故事模式中出现的全部100个任务。在每个任务结束后，电脑会根据玩家的表现给予相应的评价。在获得很高的评价完成任务后，将会有新的角色登场，所以通过不断地磨练而获得更高的评价将是玩家在自由模式中的最高目标。



■多人对战

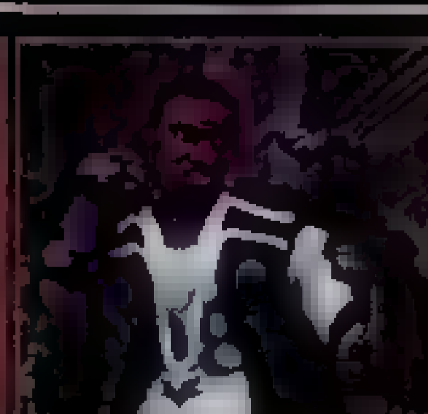
可以制定各种特殊的规则，与朋友们一块进行1对1、2对2的多人对战。

Brad Hawk	
格斗类型	全能
性别	男
身高	185cm
年龄	不详
体重	87kg



受唐人街首领李舜英雇用的职业保镖。性格冷静、机敏、寡言。过去的经历一切不明，但曾身经百战使他拥有了异常强壮的身体。

Dwayne	
格斗类型	猛击
性别	男
身高	178cm
年龄	32岁
体重	75kg

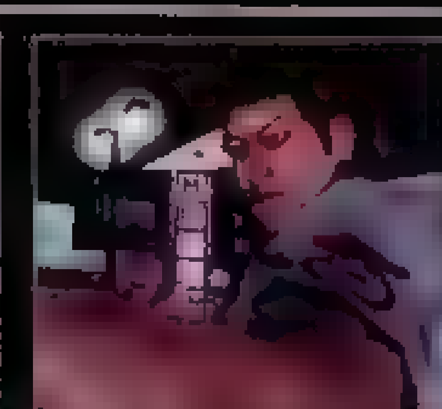


Green harbor市最大的黑势力组织"匝普斯"的首领。年少便失去双亲的他把同伴看得比生命更为重要，因此十分受人尊敬和拥护。最近由于唐人街的势力不断扩大，使他感到了危机……

Glen	
格斗类型	力量
性别	男
身高	194cm
年龄	41岁
体重	97kg

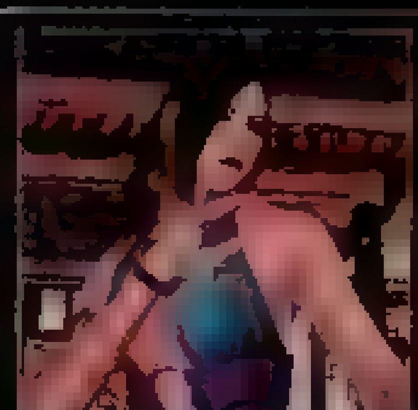


飞车党的首领，不仅力大过人而且老谋深算。之前一直在各地过着流浪生活，想利用Green harbor市混乱的大好时机为自己争得立足之地。



Kadonashi	
格斗类型	空手
性别	男
身高	175cm
年龄	34岁
体重	76kg

Kadonashi道场的师傅，为了实现梦想离开日本远渡美国开设道场。虽然想一点一点地融入当地社会，但发现对这些暴力的家伙们用一般的方法是行不通的



李舜英	
格斗类型	功夫
性别	女
身高	170cm
年龄	24岁
体重	48kg

在父亲死后接任了唐人街首领的位置，并且是一位剑术达人。虽然组织有着雄厚的经济基础，但仍是改变不了在这座城市中不入流的地位。虽然刚即位不久，但已经发挥出了超越父亲的领导能力。



Grimm	
格斗类型	拳击
性别	男
身高	186cm
年龄	27岁
体重	105kg

曼哈顿西区拳击协会所属的原世界拳击冠军。但他不满足于拳击，最近开始向职业摔跤手发展。



Tong Yoon	
格斗类型	泰拳
性别	男
身高	177cm
年龄	29岁
体重	72kg

曾在祖国获得过冠军的泰拳达人，拥有锐利的目光，是一名喜怒不形于色的独行侠，但是现在为了生计不得不加入到帮派的争斗中来

©NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

BOUNTY HOUNDS

仁慈猎犬	Namco	ACT
PSP Bounty Hounds	2005年夏	美版
	记忆棒未定	美元
对应周边未定		



在本次E3展上初次公开的动作游戏《仁慈猎犬》是由Namco公司为我们带来的一款完全原创的PSP作品。《仁慈猎犬》以其独特的世界观、华丽的画面以及新颖的操作方式吸引了众多玩家的目光。



几百年后的未来，地球的科技高度发达，人类也达成了将其他星球殖民地化的梦想。但是在向某一星球殖民的过程中人类与未知的智能生物Extraterrestrial Intelligence(以下ETI)遭遇，并引发了大规模的战争。终于，人类击败了ETI并成功地进入了该星球，为了探明星球是否适于人类居住并清除星球上残余的ETI，人类雇用了冷酷的佣兵组织“仁慈猎犬”。玩家所扮演的便是“仁慈猎犬”的头领Maximillian，任务就是与这个广袤星球上的ETI进行战斗。



现场试玩感受

这是今年E3Namco展出的惟一一款PSP原创游戏。游戏中主人公可以左、右手各持一把武器，并且左、右手的武器可以互相交换，操作时用□控制左手武器，用○控制右手武器。特殊的是奔跑键×，按下×键后再按方向键就会进行快速奔跑，但受到攻击就会立即停止。如果在被敌人包围时攻击后再按×键的话，就会进行高速移动，并且可在近距离作出后退的动作。另外，同时按下×＋右手或左手还可以发动超强的特殊攻击。[文：多边形]



游戏中有超过500种的各色武器及防具可以使用，并有4个特殊的世界和超过40种任务可以选择，还将直接面对40种以上未知的智能生物。游戏中的武器分为近距离作战的格斗武器以及远距离攻击的射击武器。而且本作敌人的AI将根据玩家的能力、所使用的武器种类以及武器的好坏进行自动调整。通过PSP的无线联机机能，玩家可以与朋友进行一对一的对战，还可以将在游戏中得到的道具进行交换。



PAC-MAN WORLD 3



吃豆人(PAC MAN)——一个家喻户晓的名字，自1980年5月22日诞生起，这个贪吃的黄色小圆球不知给多少人带来了欢乐。不仅如此，由于《吃豆人》游戏街机筐体在1980年至1987年这7年内共销售了293822台，被作为最畅销的街机游戏载入《吉尼斯世界纪录大全》。Namco公司为了纪念这一成就、同时也为了纪念《吃豆人》诞生25周年，为全世界喜爱、支持吃豆人的玩家们制作了这款有着全新剧情的《吃豆人世界 3》。

吃豆人世界 3	Namco	ACT
Multi		

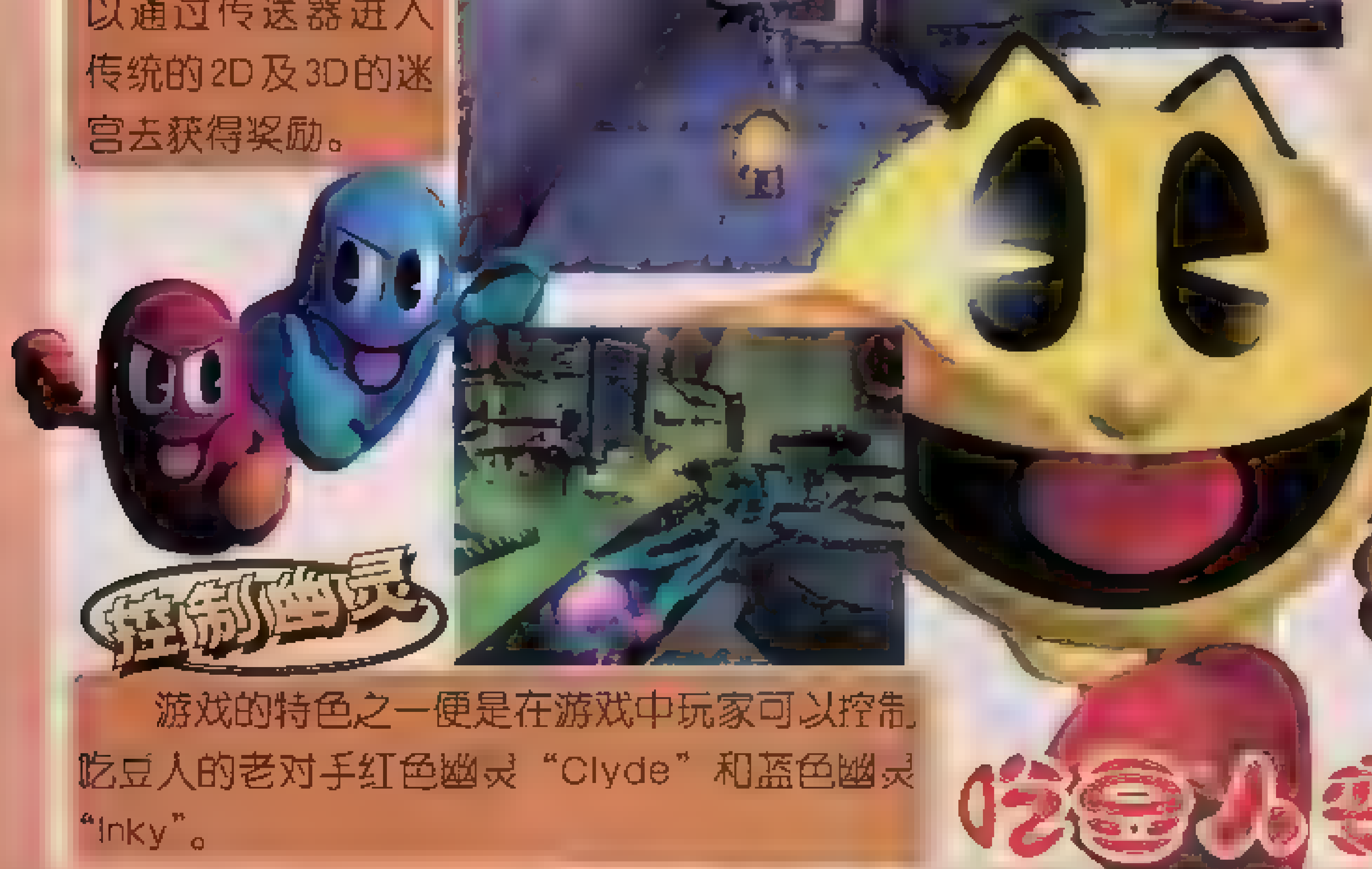


邪恶的天才博士Erwin为了获得强大能量，创造了一台可以刺入幽灵栖息地“鬼怪世界”的机器。但是，由于两个世界之间出现了裂痕，“鬼怪世界”开始了逐渐向真实世界侵蚀，如果这样继续下去的话，世界在不久的将来便会完全被毁灭。在被神秘的传送器送到这个未知的世界后，我们的英雄吃豆人就开始了揭露Erwin的阴谋并拯救世界的危险旅程。在旅途中，吃豆人将碰到很多意想不到的“老朋友”(从前的对手“幽灵”)，为了拯救世界、击败强大的敌人，他将用自己的正义感和力量使这些以前的敌人转变成并肩作战的同伴……



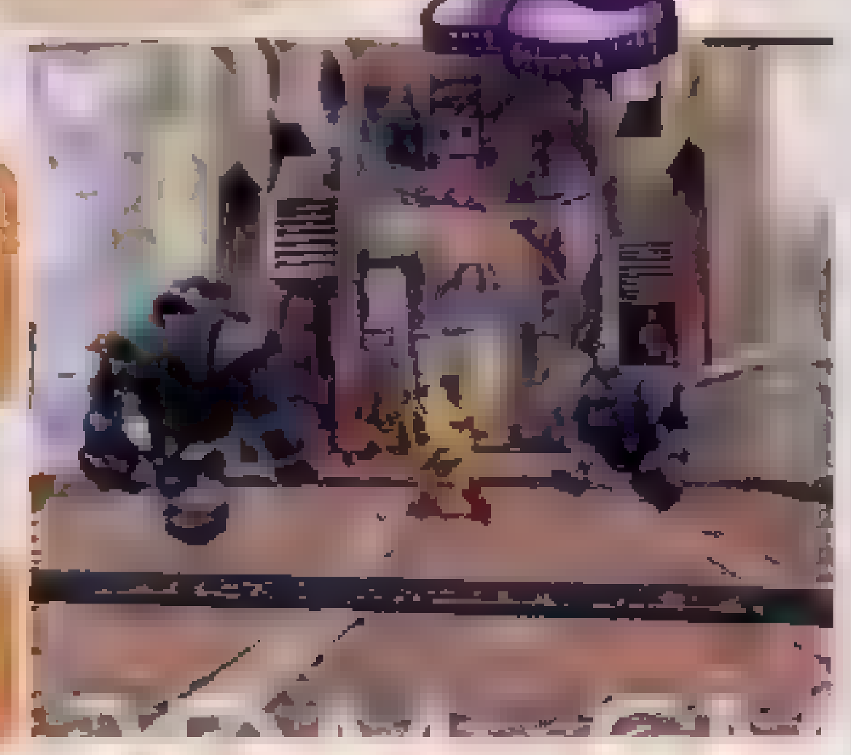
获得奖励

游戏中玩家可以通过传送器进入传统的2D及3D的迷宫去获得奖励。



新动作

现在的吃豆人可不仅仅只是张着大嘴巴吃了，它可以进行攀爬障碍、跳过围墙、攻击敌人等等新动作。



经典回顾

游戏中收录了1980年出品的最为经典的系列第一部街机作品

控制幽灵

游戏的特色之一便是在游戏中玩家可以控制吃豆人的老对手红色幽灵“Clyde”和蓝色幽灵“Inky”。

吃豆人变身为拯救世界的超级英雄！

©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

E3花絮 阿修罗：如果要在美国的礼品店里购买礼品，请一定要看清楚出产地，因为实在太多“Made In China”了，你总不能送一个“中国制造”的礼品给别人，并且告诉他这是专程从美国带回来的吧？







SCE

作为三大主机制作商之一，索尼的展台面积和微软、任天堂一样同属"三大巨头"之一。总体而言，索尼的展台设计和其一贯对典雅风格的追求相符合，整个展台布置得非常雅致，并以明亮的白色调为主。结构大约可以分为PS2、PSP及PS3三个区，其中PS3的展示放在二楼，而且是封闭式参观的——参观者必须排队才能进入欣赏，参观者进入可以先看一段5月16日索尼PS3发表会的精彩影像剪辑，然后再接下来就可以欣赏被放在玻璃窗中的PS3主机了，每天展会从早到晚，都可以看到有人在排队等着准备进入欣赏PS3主机，这一排就是几个小时啊……在PS2展区，放置的除了索尼本公司作品的试玩机之外，更多的是放置来自第三方软件商的PS2大作，值得注意的是，PS2展台所用的显示装置都是索尼品牌的等离子电视及液晶电视，当真是豪华到极点啊。另外SOUL还注意到，所有的PS2作品在显示屏下都可以看到一条表示作品目前开发完成度的标识，可谓布置得相当细心。至于PSP展台，大部分PSP试玩机都套上了一个保护壳，这让位于PSP左下角的摇杆操作起来很不适手。比较绝的是，PSP展台布置了好几个舒适的圆形的沙发椅，你可以舒舒服服地坐在椅子上一边摇晃一边玩PSP——索尼想得真周到，知道我们参观展会一定很累需要休息了~~~~~~ [文：SOUL]

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
ww.plumbook.cn

文 猫太

Ratchet: Deadlocked SCEA Insomniac Games ACT

PS2 预定2005年秋 美版 推荐玩家年龄 13岁以上



瑞奇

银河英雄。在进行第4次任务时遭Vox绑架，被迫穿上解不开的战斗装甲"Red Star"在"恐怖区域"上杀戮。

叮当

具备人性的小型机器人。这次不能与瑞奇共同战斗，但会利用通信器在背后辅助瑞奇战斗并脱离"恐怖区域"。

SCEA的三款动作王牌之一的《瑞奇与叮当》最新作品终于在这次的E3展中公布了最新情报，作为系列的一次革命性变化，SCEA在现场不但公布了多段演示影像，而且还让媒体记者试玩了多个关卡。其中作为系列FANS之一的SOUL更是把他的试玩感受完全转达给了猫猫。下面将会结合SOUL的试玩心得和E3展中爆出的猛料，为大家来一次具体的报道，请各位不要走开哦！

同伴的能力分析

看过我刊总128期的前线狙击的玩家应该记得，这次瑞奇是孤身作战。没有了叮当的帮助后，瑞奇就等同于不能实现大跳跃和缓慢降下等动作。而在本作中，代替叮当成为瑞奇助手的就是两位战斗机器人"COMBAT BOTS"。读者要是玩过前作《瑞奇与叮当3》应该还会对那些所谓的战斗士兵"GALACTIC RANGERS"有比较深刻的印象吧！作为己方的同伴，他们不但拥有极差的AI思维和战斗力，而且就算是群体出动也需要玩家当前锋保护他们。这次的COMBAT BOTS正好与他们相反，不但拥有十分高的AI，而且各拥有多种武器和解谜工具，转动螺丝的扳手、射出滑动光线的枪械等一应俱全。所以瑞奇在本作中不会取得太多的解谜道具，这些工作将交给COMBAT BOTS负责。玩家只需在机关前下达相应的指令，COMBAT BOTS就会自动从战斗状态转换成解谜状态。不过在他们解谜的过程中一定要在背后支援他们，不然解谜将无法成功。



▲与前作GALACTIC RANGERS的性能对比，十分明显啊！

◀不用自己解谜能让战斗变得更爽快。

界面解说



① 快捷切换武器窗口。从前作开始便增加为3件武器，最上方的为现装备的武器，旁边的是弹药剩余数量和最大填装数。按下特定按键后切换成下一件武器。

② HP槽，也是从前作开始把原本的4合1圆球体显示法改成更直观的HP槽显示，右方还有数字的辅助显示，让玩家方便查看。

③ 经验值槽。随着击倒敌人而增加，当EXP槽蓄满后便会增加1点最大HP值。

④ 现拥有的螺丝数量。在本系列的世界观中，螺丝等同于金钱。

⑤ 队友指令简图。呈十字形的队友指令简图是以系列过去在控制叮当行动时，操纵小机器人的指令图为蓝本所增加的新系统。初步猜测为使用十字键向两位辅助的COMBAT BOTS下达相应的行动指令。

⑥ 迷你地图。以往想查看地图时必须进入菜单才能实现，本作则新增了迷你地图，让玩家在地图上能看到大致的地形和敌人的所在位置。

更实用的乘坐物

乘坐物的设定虽然从第一作开始便已经出现，但那些所谓的乘坐物都不外乎是在迷你游戏中出现，或者是一些固定的关卡的辅助道具而已。直到《瑞奇与叮当3》，才在某几关出现了一辆不太实用的越野车让玩家爽一下。这次由于拥有庞大的地图和更多广阔的空间，所以乘坐物的种类也会增加。下面为大家解说一下其中4种乘坐物的作用。



▲因为敌人的数量会比以往增加几倍，所以乘坐物在本作的重要性十分高。

Buggy



原始的越野车被改造成战车的款式，特点是能够在崎岖不平的地面上高速行驶。

Hover Bike



由于不需要接触地面，所以速度相当快。前面锋利的部分是否也能当武器用呢？

Hover Ship



在空中攻击地面敌人的最佳工具。不过要注意敌人一些对空的导弹哦！

Land Stoker



[illegible]机器人。虽然移动速度[illegible]，但却具有超强的火力，不能轻视。

www.plumbook.cn

SLY 3 HONOR AMONG THIEVES

狡狐大冒险3 侠盗荣誉	SCEA/Sucker Punch	ACT
Sly 3 Honor Among Thieves	预定2005年秋	美版
对应普通3D立体眼镜		推荐玩家年龄 13岁以上

PS2

文 猫太

完全体验报告书

同样是SCEA的三款ACT王牌之一的《狡狐大冒险》也在本次E3展中公布了新情报。该系列与SCEA的其他两款ACT作品有比[illegible]力的武器和爽快的战斗[illegible]各种潜入、窃取和听取情报的方式完成一个个的任务，从而让整个故事串联起来。虽然新作在E3的展台也设有试玩[illegible]而且还配备立体眼镜让媒体记者体验更真实[illegible]SOUL同学更聪明地选择了从展台取回一张试玩光盘，下面就由猫猫从试玩碟中的3[illegible]部分为大家分析本作的魅力所在。

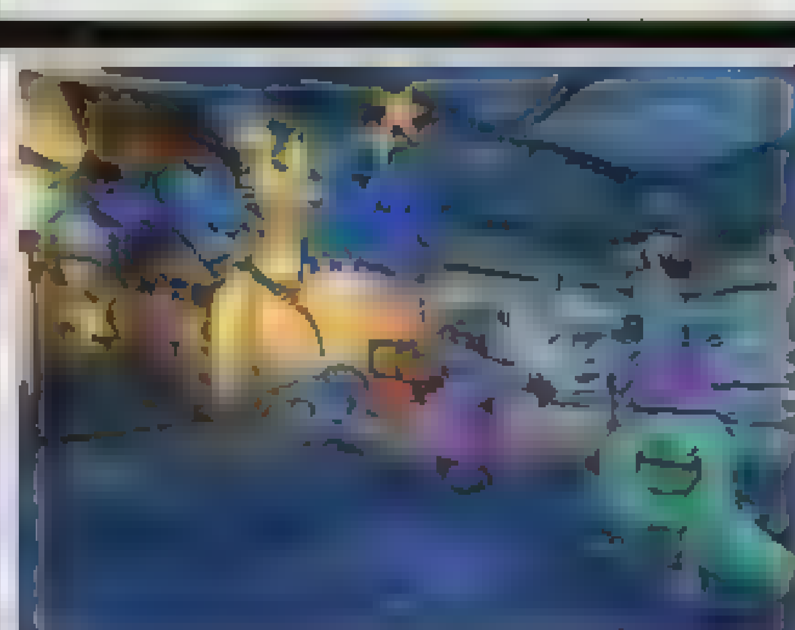


Lemonade Brawl

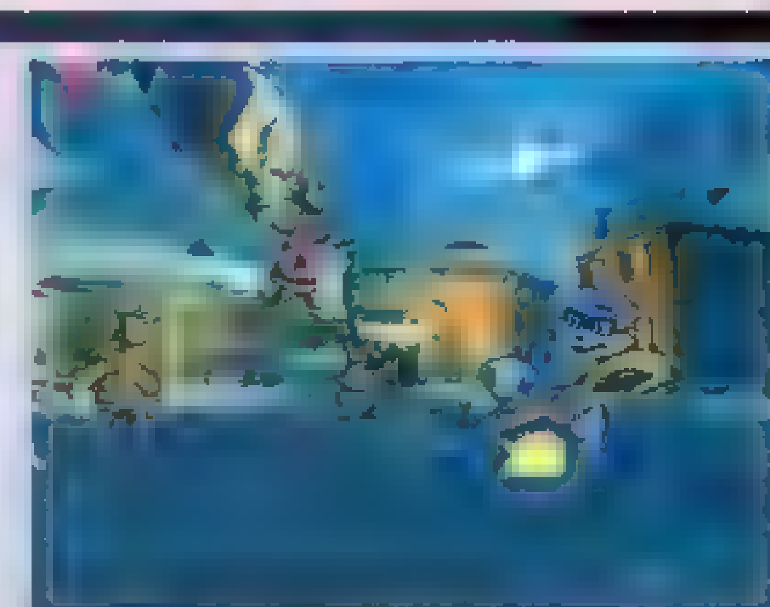
这部分由一个迷你游戏+一场普通战斗+一场BOSS战构成。[illegible]当然就是前作的Cooper、Murray和Bentley。三人要把酒吧[illegible]于是与酒吧中的三名牛头人[illegible]酒，哪一方能最早喝完就算赢。拿起酒杯后，玩家需要快速地按4个按钮，这样Cooper等人就会喝得飞快。胜利后[illegible]翻脸，接着叫出一大帮杂兵涌进来攻击三人。玩家[illegible]Bentley→Murray→Cooper[illegible]达到一定数量后便会自动换人。



Bentley由于在前作中双脚残废，所以在本作是坐着轮椅应战。虽然移动速度缓慢，但这次能扔炸弹，且威力十分惊人。在使用普通的攻击把敌人打倒在地后，再于其身上放下一个炸弹肯定能一击必杀。



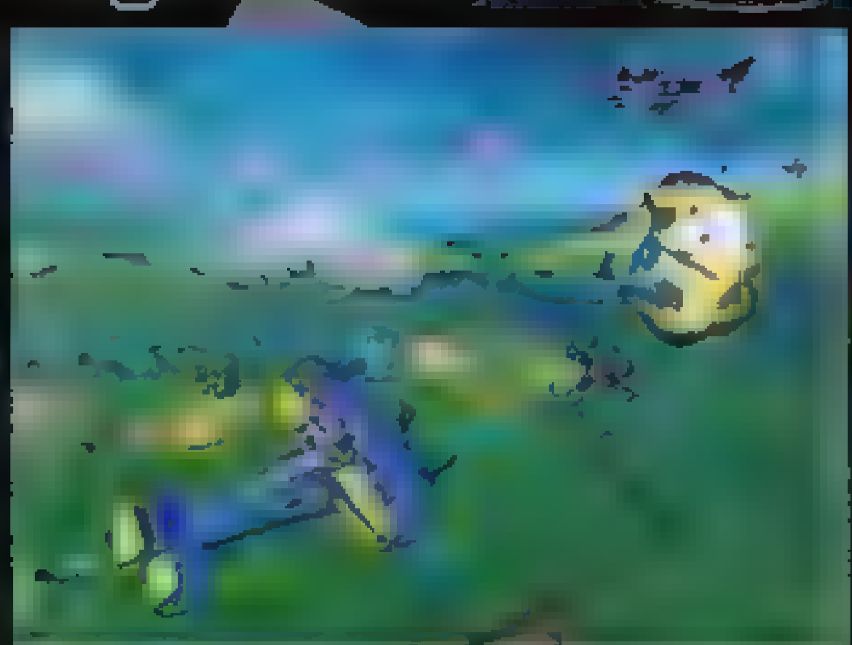
Murray的攻击力依然是最高的，两下普通攻击就能打倒一个敌人。另外Murray拥有上勾拳，使用上勾拳把敌人打到空中后再加一下普通攻击就会变成更强力的飞脚攻击。把敌人打昏在地后依然能用震地把其举起投向其他敌人。



Cooper的移动速度很快。在本作中除了拥有普通攻击和蓄力攻击外，还新增了一招轻攻击。使用一下轻攻击命中敌人后再连上一下普通攻击就能发动一招旋转攻击，旋转攻击的威力和范围会根据轻攻击的连击数决定。这样直接增强了Cooper的战斗力。

杂兵战后便出现了一名带着面具的BOSS，这时玩家要控制Cooper与他战斗，用普通的攻击根本不能伤害BOSS，而BOSS接近Cooper后会不断地晃动手臂攻击，防不胜防。这时要把BOSS引至Bentley在地上放下的炸弹处（自己不要接近），然后当BOSS吃下一[illegible]个炸弹后便会眩晕，这时玩家便可以攻击了。下一次就轮到Murray，把BOSS引至举起木桶的Murray处，当BOSS受到攻击后也会眩晕，反复几次便能将其打倒。从这部分的内容看来，每个角色的能力都在本作得到了强化，而同伴间的合作[illegible]像本部分的BOSS战一样，看来在正式版中，这种共同合作的战斗应该会更多。

Fly the Biplane



这个部分就是上次报道中出现的飞[illegible]《[illegible]牌空战》的追[illegible]十分简单，只有加速、减速、机枪射击和回旋这4个指令。这个射击关卡并非前作对最终BOSS的移动模式，而是在一个空间中让玩家对付固定数量的敌机，加速有利于追击敌机，减速有利于转换方向，对于没有准星的本模式来说，减速的利用率十分高。回旋的主要作用是躲开迎面撞来的敌机，也能躲开一些子弹的攻击。由于玩家的子弹数量是有限的，当子弹耗光后必须从桥底和房子里取得弹药补给。另外，如果玩家直接撞向建筑物或地面也是会立刻爆炸的。

The Shaman Escapes

控制本作新增的角色Shaman逃出监狱。Shaman是一名类似土著的角色，他本身不具备任何攻击性，但却拥有两项十分霸道的技能——隐身和控制敌人。长按L键的话，Shaman就会举起法杖不断地念咒文，在一两秒后Shaman就会变成石块或者杂草，让敌人无法看见，就算在敌人面前使用也同样生效，可谓强力的招数。另外在控制Shaman时，敌人的背后会有一道闪光，在没被敌人发现的情况下，跳到敌人上方再按下○键便可以骑在敌人的背后控制其行动。控制敌人时除了依旧能跳跃并使用其特技外，还能利用他们撞击一些特定建筑物让建筑物受到伤害，不过被控制的敌人会处于一直跑动的状态，一定要注意操作。



©2005 SCEA All Rights Reserved.

E3花絮 阿修罗：原想找科幻名著"《安德的游戏》系列"的原作，来到书店科幻专柜后立刻投降了，《星球大战》的相关小说占据了专柜的大半江山，此外《星际旅行》的作品也很多。



文 猫太

自初次公开以来不断公布新消息的《旺达与巨像》也在这次的E3展上展出，毕竟前作虽然在欧美的销量也不尽如人意，但受关注程度还是相当高的。在这次的展出中，除了一些以往未曾在欧美公开的情报外，更爆出了不少最新的资料和系统介绍，而现场试玩过后的SOUL同学也对本作中战斗的操作赞不绝口。想知道新情报都有哪些内容？请把视线移至下方吧！

旺达与巨像	SCEJ	ACT
PS2		


在一望无际的平原中，不依靠引导之光的话就只能凭借自己的运气和攻略了

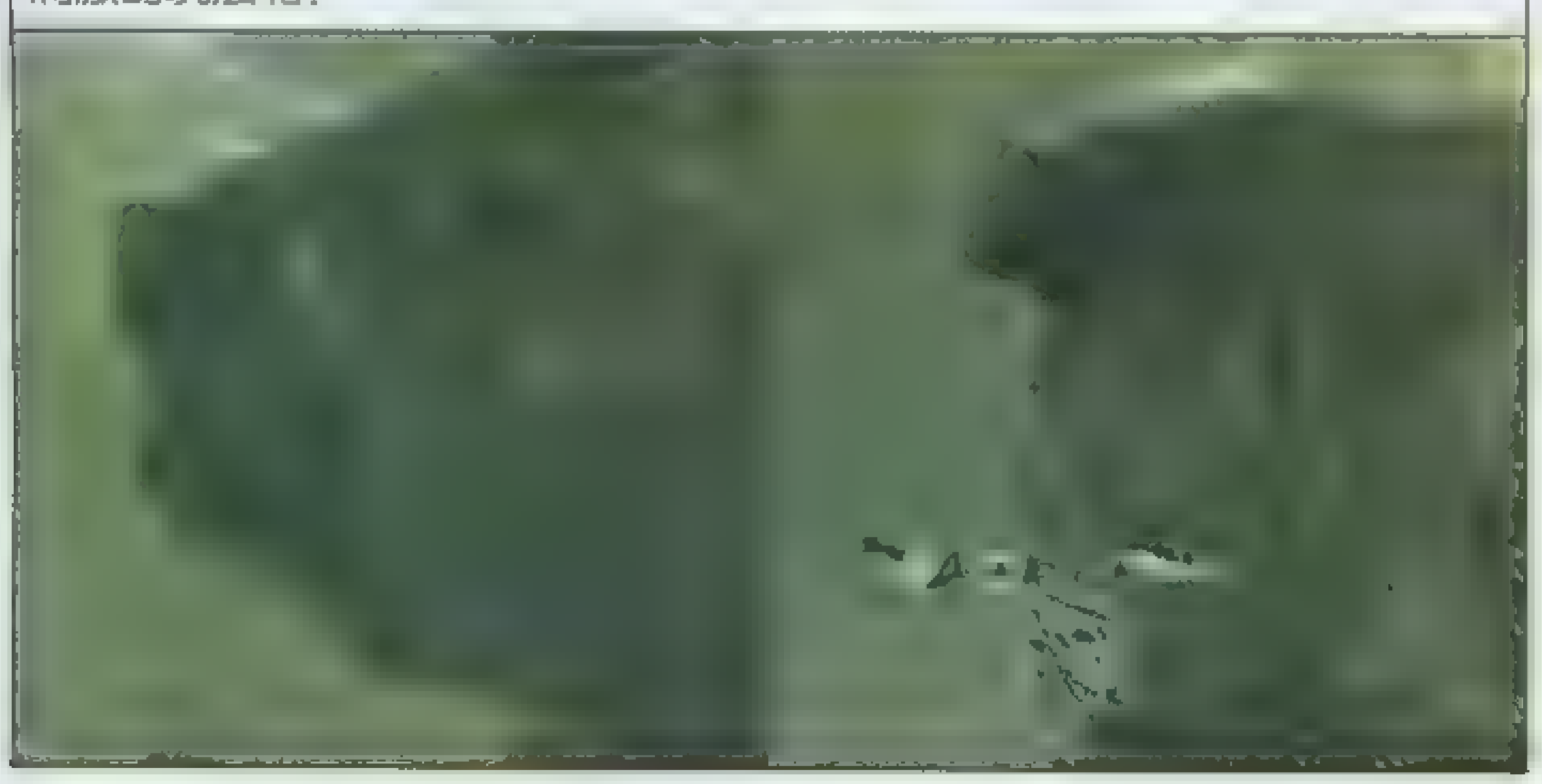
引导之光

由于本作的世界观十分宏大，玩家在广阔的原野中奔驰时可能会迷失方向。所以ICO小组为游戏增加了一个“引导之光”的系统。所谓引导之光，就是当玩家在按下相应的按键后，主人公就会拔出神剑举向天空，如果在场景中有光源的话，那么光芒将会通过神剑反射出一道光线射向巨像所在的方向。这样避免了玩家光是找路就要花上大半天的消极情况。另外在战斗中发动引导之光的话，那么玩家便可以通过移动反射点照射出BOSS的弱点部位。不找出BOSS的弱点就贸然攻击的话，只能对BOSS造成极小的伤害，但如果攻击BOSS的弱点部位，可能在几次的攻击后便可以将其打倒了。


在BOSS战中使用引导之光虽然能照射出其弱点，但还需躲避BOSS的攻击哦

如何与巨像战斗

从第一次公布本作开始，相信有不少玩家都抱着相同的疑问——究竟如何攻击BOSS呢？下面让猫猫总结一些SOUL的现场试玩总述，为大家作一个比较详细的介绍吧！首先玩家在发现BOSS后需要使用引导之光照射出BOSS的弱点部位。就拿图中这个BOSS来举例吧！此BOSS的弱点部分是头盖，当BOSS使用大剑攻击玩家并落空后，他的剑部会在地上拖拉一段时间。这时玩家就可以跳到BOSS的剑部并快速走上BOSS的手臂部分，然后紧按一个相应的按键抓住BOSS的毛发。如果要攀爬的话，玩家只需要紧按另一个按键让主人公慢慢爬上BOSS的头部。在过程中BOSS会偶尔晃动自己的身体，试图把主人公摔下。这时玩家必须停止攀爬，继续紧按按键抓住BOSS，保持平衡。在爬到BOSS的头部后，使用剑攻击时便会转换成一个刺入的动作，直接攻击BOSS的头部，只要反复几次就能把体形庞大的巨像打倒。据SOUL称，玩家在刺入头部前还可以蓄力，这样能对巨像造成更大的伤害。看来对付不同的BOSS会体验到更刺激的玩法吧！



现场试玩感受

试玩版可以试玩的内容并不是太多，基本上就是5分钟左右。游戏的画面说不上非常好，而且总是一片灰暗的感觉，不过这主要是因为整体游戏风格所致吧！一开始主角就可以骑马，但操作起来的确不太适应，因为马头不管朝向哪里，按摇杆下都是后退……之后主角来到荒原，在荒原中纵马奔腾的感觉不错，游戏这时才显得有趣起来，之后主角爬上一座山后，就碰到了巨人，这才是游戏的精华。

主角要做的就是攀爬到巨人，然后攻击巨人的头部，整个攀爬的过程非常有趣，显得比较惊险，因为巨人一直都在走动，你在巨人身上一边要掌握平衡，一边还要往上攀爬，而且巨人身上的构造不同，有些地方可以抓得紧，有些地方就抓不紧很容易滑下来。巨人身上只要不是硬壳的地方你就可以拿剑攻击它，但那并不能减少它多少体力，但如果你到达它的头顶再攻击，一下至少就是三分之一……残酷啊！[文：SOUL]



© Sony Computer Entertainment Inc



发售前最终报道!

GENJI
DAWN OF THE SAMURAI

文 纱迦

虽然《源氏》是一款日本风味极重的游戏，但SCE还是在E3展上大举宣传，事实上也收到了不错的效果。本作的发售日已经锁定为6月30日，也就是说，当大家看到这段文字时，再过二十多天就可以玩到这款作品了。本次报道将会为大家详细介绍游戏的特色，并对游戏新公布的人物进行介绍，最后还会附上小编们在E3展上的试玩报告。大家千万不要错过哦！

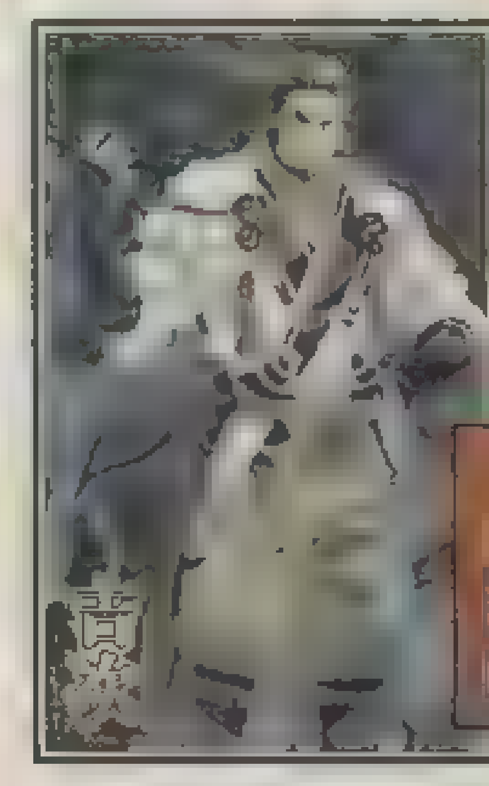
PS2	SCEJ	ACT
	预定2005年6月30日	日版
		6800日元







又经都非常清楚，历史上他推翻平氏的统治之后不久便杀害了源义经。





的秘密也了解得非常清楚。

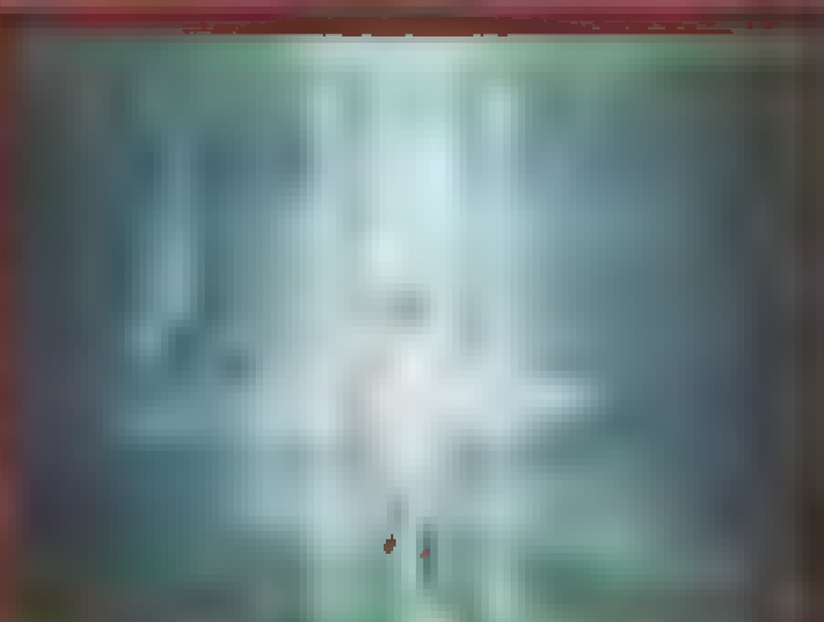
集大成的游戏系统



双主角制 本作有两位主人公，源义经和武藏坊弁庆，两位主人公的招式武器都完全不同，在游戏中玩家可以任意切换操作角色，而随着玩家使用的角色不同，遇到的敌人和解谜的方法也会不同。



装备 游戏中有商店的设定，在商店中可以购买装备和道具，而在冒险的过程中，玩家也可以拿到一些装备。装备不同的武器时，不仅武器外形不同，招式也会有所变化。



神威 《源氏》有着与《鬼武者》系列"类似的"一闪"技巧，发动方法同样是在敌人攻击的瞬间按攻击键，而发动名为"神威"的技巧后，敌人的动作会变慢，同时会出现发动"一闪"时机的按键提示，而在发动神威的过程中还可以再次发动"神威"，形成更厉害的"神威重叠"技巧。



升华 本作有着升级的设定，游戏中称之为升华。玩家攻击敌人时，画面右上方会出现评价，如果能够以华丽的技巧打倒敌人，那么就能令评价上升，这样打倒敌人时获得的经验值也会增加。经验值累积到一定程度后就会升级，升级时不但体力会加满，而且能力上限也会增加。

◆《源氏》的场景设计令人拍案叫绝



现场试玩感受

这次的E3试玩版，内容上和去年东京游戏展的试玩版比较接近，但追加了地图选择画面，另外冒险时也会出现过场动画。从时间上来推断，这个试玩版应该和最终版本相差无几了。

本作的画面一流，确实地发挥了PS2的机能。而更让人称道的是游戏的场景设计，光是已公布的场景便已让人赞叹不已了：春季的鞍马山白花盛开，夏季的五条大桥绿树成荫，秋季的妙业寺遍地落叶，冬季的京都大雪纷飞……在这样的环境里冒险堪称享受。

游戏中，□键为轻攻击，△键为重攻击，×键为跳跃，L1键为发动神威，R1键为防御。游戏的手感不错，两位主人公各具特色，毫无雷同之感。义经动作灵活，空中△键连按可以使出非常华丽的连续技。弁庆的弹跳力很差，但武器挥起来相当威猛，打中敌人时会略有停顿，与义经的手感完全不同。

游戏最吸引人的设定还是"一闪"。本作的一闪虽然性质和《鬼武者》类似，但给人的感觉完全不同。若说《鬼武者》的一闪是动如脱兔，那么《源氏》的一闪就是静如处子。E3试玩版的一大进化之处在于用一闪打死敌人时会出现珍贵道具，其中还包括装备。看来设计者也在鼓励玩家使用一闪。但发动一闪的时机要求很严格，感觉是只有那么一瞬间的空隙，就算发动神威之后也很难捕捉。看来还要多练才行。[文：GOUKI]

© Sony Computer Entertainment Inc.



SEGA

与邻近的Namco展区相比，SEGA的展区显得比较冷清。各个试玩台围绕"SEGA THEATRE"分布，显得比较分散。这次SEGA主力宣传的是代理发行的《斯巴达：全面战争》，其他游戏都作为辅助出现。NDS版的《索尼克冲击》和PS2版《刺猬阴影》的试玩台靠得比较近，不过来试玩的人并不算太多，甚至比不上这两个游戏在SONY和任天堂展区试玩的人多。《PSU》这次同时展出了PS2版和PC版，相对来说这个游戏是比较受欢迎的，来试玩的人络绎不绝，不过并没有出现排队的情况。

相对游戏试玩台的冷清，"SEGA THEATER"就比较受欢迎了。玩家只要耐心等待20到45分钟时间，就能进入全封闭的小黑屋里观看SEGA为次世代主机制作的一些游戏demo。播放的demo中包括已经确定发售的《死刑犯》、赛车游戏《全能赛车》以及一个机器人动作游戏的宣传影像。此外还包括了《VR战士》、《冲破火网》、《死亡之屋》以及《索尼克》等4段利用次世代主机制作的即时演算动画。观看这些demo的总时间约为15分钟。很可惜SEGA并不允许媒体进行拍摄，所以我们无法为大家献上这段精彩的影像。［文：阿修罗］

SEGA



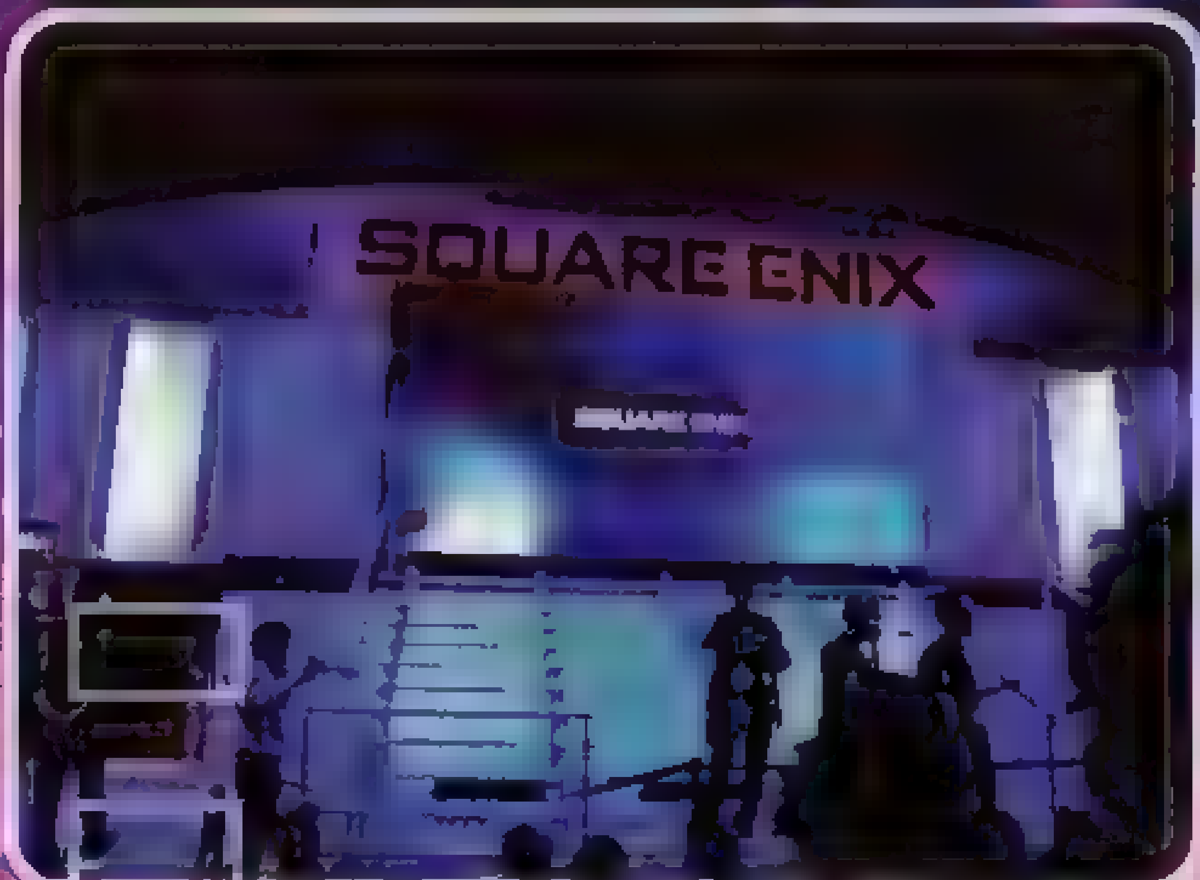


www.plumbook.cn









SQUARE ENIX

Square Enix（以下简称SE）展台可以说相当规整，呈左右对称形式。甚至连正中央的超大宣传用显示屏也是对称地一分为二；不过玄机就在于，这个超大显示屏其实是一扇门，门的后面就是SE的E3小剧院，每隔半小时，E3小剧院就会演出一场只有这里才能看得到的影像，而要想进入这个剧院，你必须每天展会刚开始就火速赶到SE展台拿入场券，稍微迟一些就拿不到了……不过剧院中播放的真正独家的东西并不多，只有PSP版的《最终幻想VII 危机之源》是全新公布的。（详见“E3新闻总汇”版块）至于展出的游戏，对于我们这些曾参加过TGS的人来说，SE今年E3的展出只能说是一点惊喜都没有，展台上展出的只有《浪漫沙加》、《凡人物语》、《王国之心II》《勇者斗恶龙VIII》以及《最终幻想XI》等几部作品的美版，对于亚洲玩家来说，大部分作品都已经是旧作了，而大家都非常关注的《最终幻想XII》连一点影子都看不见，就好像SE从来没有做过这个游戏一样，要知道这个游戏去年E3还提供过试玩啊。［文：SOUL］

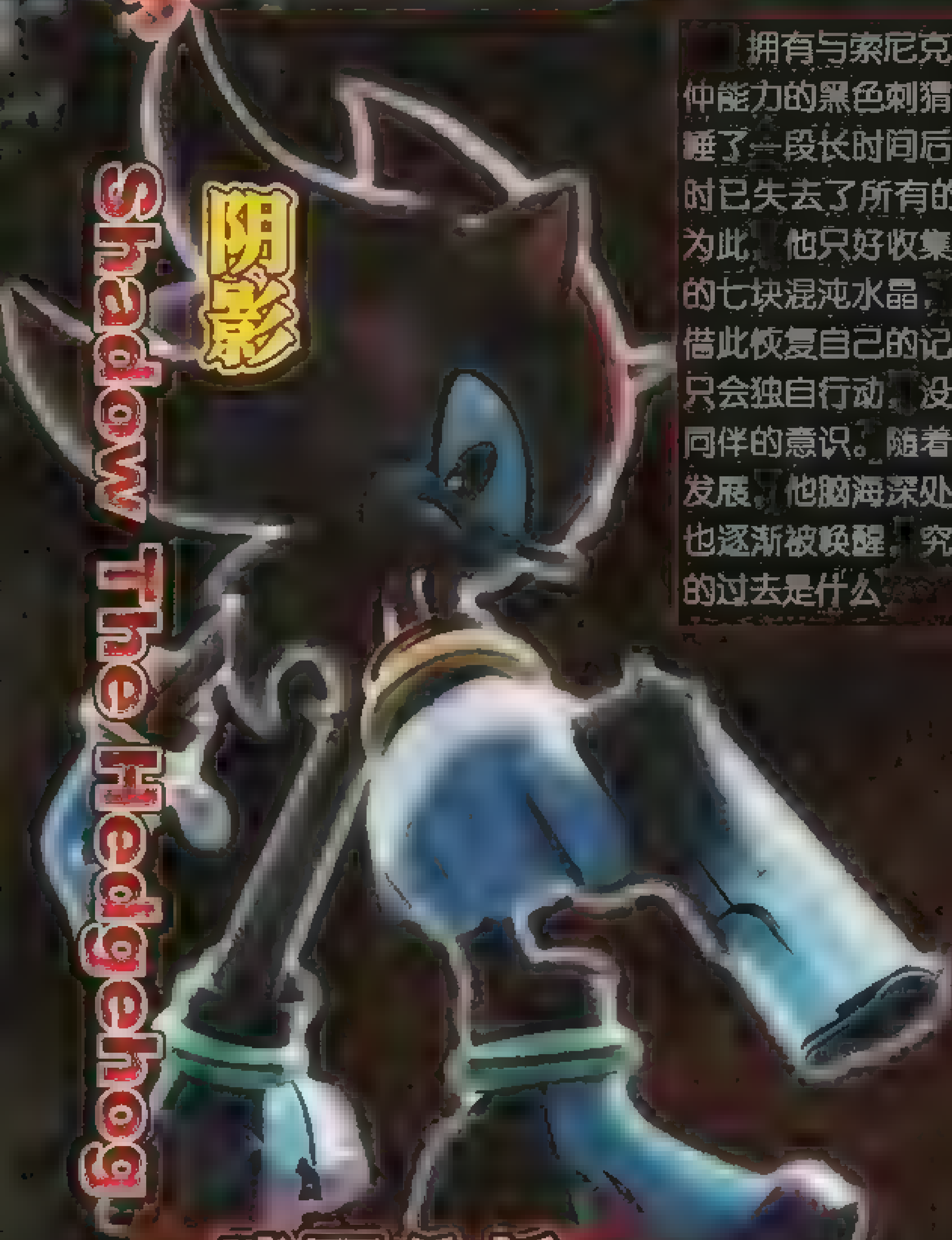
&3DM-SM
www.cumbook.cn

文 猫太

SHADOW THE HEDGEHOG

Multi　SEGA Sonic Team　ACT

阴影这名角色最早出现在DC版《索尼克大冒险2》中，虽然在选择了“Dark Side”后，画面中会出现一段关于阴影的介绍，但只有这段简单的介绍和GBA版《索尼克Battle》及《索尼克英雄》中的一点情节依然让FANS无法对这位冷酷的角色了解深刻，因此Sonic Team给予玩家们一个认识这位角色机会，把阴影打造成游戏的主人公。这次的E3展上，SEGA的几款索尼克相关作品都受到欧美玩家的强烈关注，那么这次究竟有什么新情报呢？下面让我们来看看吧！



阴影 Shadow The Hedgehog

拥有与索尼克不相伯仲能力的黑色刺猬。在沉睡了一段长时间后，醒来时已失去了所有的记忆。为此，他只好收集传说中的七块混沌水晶，希望能借此恢复自己的记忆。他只会独自行动，没有任何同伴的意识。随着故事的发展，他脑海深处的记忆也逐渐被唤醒，究竟自己的过去是什么……

Story



黑色的刺猬阴影其实是以索尼克的样貌为蓝本而制作出的生命体。在50年前，他在军队的秘密研究过程中诞生了，且被称为“究极的生命体”。但是关于当时的记录已被全部销毁，所以阴影的真正身份依然是不解之谜。惟一能得知此秘密的阴影记忆，也在苏醒后完全消失了。

“究竟我是谁，是为了什么目的把我制造出来……”

他不断地自问，但始终得不到想要的答案。经过了无数重复又重复的日子，一天，天空突然被黑暗笼罩，神秘的军团“Black Arms”从空中落下，以压倒性的数量和力量把世界中的城市逐座破坏。在被爆炸和火焰所染红的城市中，一个黑点正在慢慢移动至阴影面前，并以冷淡的口吻对阴影说：

“阴影啊，约定的时间即将来临，请你快与我们合力收集所有的混沌水晶吧！”

想不到这个世界上还有其他人知道自己的存在，这个突如其来的消息让阴影沉默了一段时间，接着脸上冷笑着说道：

“哼！有趣……如果把7块混沌水晶收集就能产生奇迹让我找到答案的话，看来我必要冒险一下了。”

就这样，阴影便展开了寻找内心记忆的艰苦旅程。然而阴影却不知道，这个做法直接把自己卷进了希望征服全世界的蛋头博士与阻止蛋头博士的索尼克斗争中。究竟最后取得混沌水晶的人会是谁呢？

武器分析



手枪

Shadow最基本的武器。连射速度和威力相当普通，但是由于能攻击远处的敌人，所以在关键时还是十分实用的武器。

机枪



具备可怕的连射速度和攻击距离，不过这样也会迅速消耗子弹。对付比较大型的机械敌人会发挥出良好的效果。



离子枪

连射速度在手枪与机枪之间，射程也要比机枪稍逊色。但离子枪拥有特殊的攻击效果，在对付生物系敌人时有特殊的作用。

火箭炮



威力数一数二的武器。命中敌人后会形成大范围的爆炸效果，直接波及附近的其他敌人。对BOSS战会更有效。

正义or邪恶

阴影的善恶由你掌握

如果还是千篇一律地过关，相信会有不少老玩家都觉得系统不够丰富，所以在本作中，Sonic Team决定增加一项全新的要素——让玩家决定阴影善恶。玩家在游戏中控制阴影行动时，往往会遇到不少分支，而玩家所选择的行动将会影响阴影的善恶值。把坏人打倒会增加正义值，制造危害人类的破坏就会增加罪恶值。不同的选择除了有可能决定故事的结局外，更会决定阴影的能力。下面让猫猫来分析一下阴影在两种性格的不同能力。

英雄 / 正义



只要频繁……影”的力量。在这个状态下……

邪恶 / 黑暗



如果玩家……麻烦，那么阴影就会觉醒“黑暗……

©SEGA CORPORATION 2005
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ソニックラッシュ

文 猫太

在去年E3中，随着新掌机NDS的公布，SEGA也在会场上展示了一款名为《索尼克DS》的作品。3D的画面＋索尼克在屏幕中冲刺的快感，让无数玩家对本作充满了期待。但在整整的一年时间中，这款作品从未公布任何新消息，让所有FANS大失所望。在刚刚结束的E3中，Sonic Team公布了家用机版新作《Shadow The Hedgehog》，同时更意外地公布了一款NDS的2D动作游戏《索尼克冲击》。虽然所有玩家都不解为何不是去年公布的《索尼克DS》，不过这些念头很快便随着《索尼克冲击》的演示画面而洗去。想知道这款作品的魅力在哪？下面便为大家揭晓吧！

索尼克冲击	SEGA Sonic Team	ACT
NDS		

Story

蛋头博士在潜伏一段时间后再次出现，虽然不知道他这次的目的是什么，但索尼克只知道绝对不能让其得逞。

“Hey！蛋头博士！这次又冲着什么去啊？”

“哼！你没有必要知道！”

又是一场漫长的恶战，最后蛋头博士受到了应得的惩罚。就在他留下一句“你给我记住”落荒而逃后，一颗宝石在他离开的地方落下了。

“这次的目的果然又是混沌翡翠吗？”

正当索尼克伸手想把地上发出刺眼光辉的混沌翡翠回收时，一个黑影瞬间在索尼克面前掠过，而混沌翡翠也随即消失。

“终于取得了一块……”

一位从未见过的女性站在索尼克面前，在自言自语后便消失了无影无踪。

“那家伙是谁？不是阴影的女朋友吧！怎么速度也那么快？”

在自身旺盛的好奇心驱使下，索尼克跟随着黑影消失的方向飞奔过去……



布莉丝

女性猫科动物，全名为“BLAZE THE CAT”，出生和目的等资料全都不明，只知道她的目的也是为了收集所有的混沌水晶，得到水晶所蕴藏的神秘力量。究竟在游戏中，她会成为索尼克的敌人还是朋友呢？到现在为止，这个依然是个谜团

索尼克

本作主人公索尼克，全名为“SONIC THE HEDGEHOG”，全世界跑得最快的刺猬，最讨厌被人束缚自己，更讨厌无聊的和平生活，对于他来说，刺激的冒险才是最大的乐趣，虽然表面上是一个很固执的人，而且说话不喜欢拐弯抹角，但其实心肠非常好

DS=DOUBLE SONIC

毫无疑问，在NDS上推出2D版的《索尼克》是十分正确的决定。在过去GBA版的“《索尼克A》系列”中，不少玩家反映了屏幕太小而索尼克的速度过快，导致在游戏中受到了不少限制。而在NDS上推出的话，那么便可以同时利用上下屏幕显示游戏的场景，让高低的视角问题从此消失。究竟解决了这个问题后能带来什么样的新爽快感？继续往下看吧！



©SEGA CORPORATION 2005

现场试玩感受

索尼克在奔跑的过程中会不断地在高低不同的地区间移动，当索尼克的位置处于下屏幕时，状态栏会跟随着索尼克出现在下屏幕。而索尼克如果跳上了上屏幕的画，状态栏也会跟着上去，十分体贴。另外这次的状态栏除了有时间显示、金环数量和索尼克的接关次数外，在屏幕左方还会有一条显示索尼克已跑路程的状态表。这样玩家就能预测到还有多远才到达关卡终点了。最后，这次索尼克的冲刺动作除了是紧按某键蓄力，还增加了只需按一下专门按键就可以实现的冲刺，这个简化后的操作肯定能为本作带来更爽快的冲击感！［文：阿修罗］

E3花絮 阿修罗 在美国买游戏真便宜——三[illegible]的钱就可以买到全新的PS2游戏了。不过，请绝对不要将价钱换算回人民币……

梦幻之星的新生宇宙！



创造了一代家用机网络游戏神话的《梦幻之星在线》（以下简称“PSO”）或许很快就能找到它的接班人了。而这个人选就是来自SEGA本公司的后辈，与它同族的《梦幻之星 宇宙》（以下简称“PSU”）。这款野心之作打算在单机模式和网络游戏模式两方面双管齐下，吸引更多的爱好者来购买这款游戏。相比《PSO》，《PSU》在剧情上下了很大的功夫，使用了专用的主角、强化了基本的故事情节，希望玩家在进行单机游戏时也能够体验到游戏作为一款RPG所应有的乐趣！此外，SEGA还一直对外宣称游戏的网络模式会比《PSO》更加强大，不过到目前为止我们没能得到任何具体的情报，所以还无法判断，不过“至少不会比《PSO》差”这一点是可以肯定的！

文 阿修罗



梦幻之星 宇宙	SEGA	A·RPG
PS2 Phantasy Star Universe	预定2005年冬	日版
人数未定		
对应PS2 BB UNIT		

现场试玩感受 和《PSO》一样，本作也是直接在地图上进行战斗的A·RPG类型。不过与《PSO》一次只能使用一种武器不同，本作中玩家可以事先设置好多种武器使用模式，然后可以在战斗中随时切换。在试玩版中，游戏提供了光剑＋枪、匕首＋枪、两手剑以及魔杖这4种武器使用模式，默认状态下主角的攻击模式是光剑＋枪。和《PSO》一样，武器都具有普通攻击和特殊攻击两种攻击方式，玩家可以自由组合使用不同的连击——本作中连击数并不局限于3次。拿光剑＋枪的组合来说，直接攻击时使用的武器是光剑，按住R1以后武器就会切换成枪，这样就可以同时应对各种不同的敌人，而不用像《PSO》时那样反复切换武器。

游戏的场景很大，每一个区域都比《PSO》中的房间面积来得大，不过同屏出现的敌人数量依然和《PSO》持平。游戏的锁定系统没有《PSO》那么精确，老玩家可能要经过一段时间才能适应。在击倒敌人时会获得多种不同的道具，基本推测这些道具会和《PSO》一样具有很强的收集要素，不过在体验版中并没有办法彻底验证。

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

《龙珠》独有的闪电高速格斗战！

龙珠Z 电光石火！	Bandai Spike	FTG
PS2 Dragon Ball Z Sparking!	预定2005年秋	日版
对应周边未定		

看过上期杂志（总第129期）“新作短波”栏目的朋友应该已经对本作有个简单的了解了。这部《电光石火！》继承了由Dimps小组开发的“《武道会》系列”的精髓，采用了全3D卡通渲染的引擎来表现《龙珠Z》的格斗世界。由于更换了开发小组，所以本作的日版名称定为了《电光石火！》，不过美版的名字则依旧继承前作，为《龙珠Z 武道会 天下一》（Budokai Tenkaichi）。

本作最大的特色是放弃了系列之前所一直采用的标准3D FTG的“两点一线”模式，而使用了类似3D ACT的全3D场景结构，玩家可以不用管自己的对手而在场景中任意移动！这样的系统使得游戏可以再现出原作动画中所展现的广袤世界，而与大场景所相对应的超高速移动系统更令原作中的高速格斗战得到了最完美的再现，这也是本刊将日版副标题译为“电光石火”的最大原因！

现场试玩感受 游戏给人留下的第一印象自然是超大的场景以及高速移动时的爽快感！虽说场景不是无限拓展的，不过作为两人对战的场地来说已经绰绰有余了！由于场景太大，所以经常会出现找不到对手的情况，于是游戏提供了在一定范围内探索敌人的“Z侦查”功能。一旦发现敌人，敌我双方立刻会开始高速移动，卡通渲染的画面配上动画式的速度线效果，游戏的“动画感”果然很强！

游戏的战斗系统以及操作方式和系列前几作相比也有很大不同。角色的基本攻击方式分为格斗、气功和投技等多种形式，拿格斗技来说，玩家只要连打按键就能使出连击，而不用像前几作那样在乎“出招表”。根据按键时间长短的不同，各种招式还会发生变化，比如轻点气功键角色会发射普通的气功波，按住气功键蓄力再配合十字键则能够使用多种不同的气功系必杀技！不过这里存在一些小问题：一、一般情况下角色的移动是用左摇杆操纵的，发动必杀的时候却要用十字键来选择，而且留给玩家的思考时间极短，所以刚上手时往往会出现无法发出自己想要的必杀技的情况；二、必杀技出招时间太慢，而游戏中角色的移动速度却是超快的，所以大部分情况下乱发必杀只会消耗气槽，不经过一番练习很难让必杀技真正起到“必杀”的作用！

最后阿修罗一定要强调的是，本作的卡通渲染画面太强了，原作的气氛完全被再现出来了！所以，如果你是《龙珠》FAN，请绝对不要错过它！

文 阿修罗





©SEGA 2005 ©Bandai

文 邪魔天使



在本次的E3展上《最终幻想VII 再临之子》(以下简称《FF VII AC》)公布了一段新的影像，虽说是新影像，但里面还是以老的内容居多。只是蒂法大战洛兹的那段非常精彩，而众人一起群殴巴哈姆特(暂且将它当成是传说中的龙王吧)那段也极为刺激，而那个裹着白色长袍的人其身分越来越让人怀疑。虽然《FF VII AC》公布的影像到目前为止已经有近半个小时的内容，但玩家真正能从中了解到的情报却少之又少，而心中想一睹芳容的欲望越来越强烈，不禁对Square Enix高明的商业手腕而叹服。现在该动画的DVD版的时间已经公布，预定是在今年的9月14日发售，而PSP的UMD版还不是很明确，看来今年夏天的确是够热闹的啊。

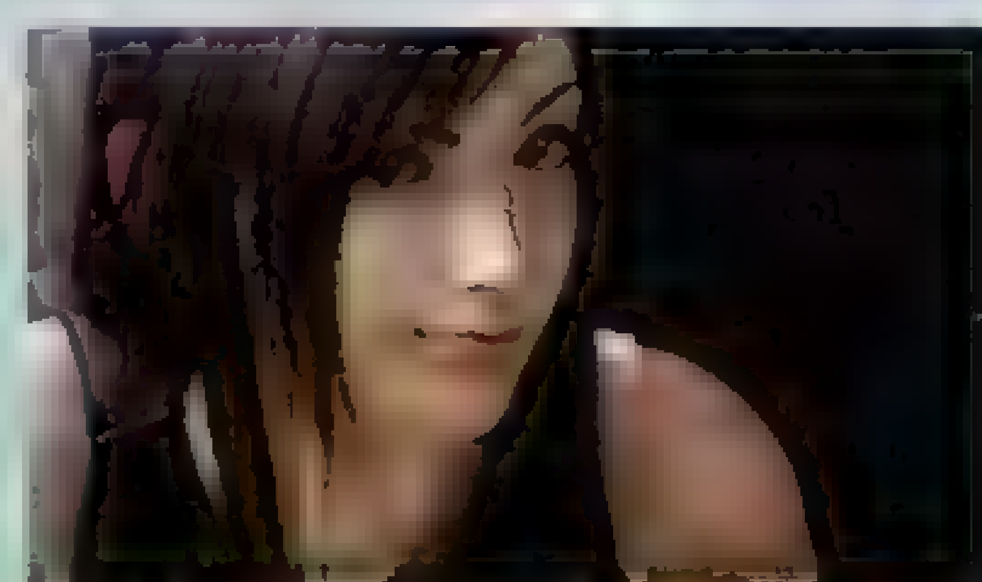
DVD	最终幻想VII 再临之子	Square Enix	MOV
	Final Fantasy VII Advent Children	预定2005年9月14日	日版
	另有PSP UMD版		

这是真正的结束还是开始呢?





《FF VII AC》的故事发生在前作故事结束的2年后，曾经极为繁荣的魔晃都市米德加尔现在已经是一片废墟，人们为了重新建立一个世界而在不懈地努力着。但是在这个时候，一种被称为“星痕症候群”的神秘疾病开始在世界上流行。这种病无法医治，得上“星痕症候群”的人只会死去，这对于那些刚有一丝希望的人而言是一个严酷的威胁。我们的主人公克劳德现在一边做着送货服务的工作一边与孤儿们一起过着平静的生活。因为在上一次大战中失去了许多重要的朋友，克劳德现在陷入了深深的自责和罪恶感中，并将自己的心封闭了起来。有一天他接到一通委托的电话，内容是一个名叫卡达尤的男人请克劳德担当他的护卫。但克劳德并不知道，这个年轻凶暴的少年已经将他的魔手伸向了克劳德以及那些与他住在一起的孤儿。他的目的到底是什么?为什么要以克劳德为目标?在这场无法回避的战斗面前，克劳德无能为力。“罪能够被原谅吗?”反复思考的结果，让克劳德坚定了战斗的决心。终于，他和卡达裘一帮人展开了一场超越常人想像的战斗。





文 邪魔天使



在“《FF》系列”中可能没有哪款有这次《FF XII》这样跳票跳得如此厉害的了，上一届E3还有试玩展出，这次就只展出了一段MOVIE，连试玩都没有，让人不得不怀疑是不是因为上次的战斗系统受到的争议太大，Square Enix正在修改战斗系统呢，也难怪有玩家说Square Enix不“厚道”了。其实就个人而言，如果做成像SFC上的《超时空之钥》那样的战斗系统就很不错。当然，如果没有改变笔者也不会觉得不爽，因为说实话，笔者对这次战斗系统还是非常喜欢的。

PS2	最终幻想XII	Square Enix	RPG
	Final Fantasy XII	预定2005年内	日版
	对应周边未定		



也许是因为这次E3的主题是次世代机的公布，所以游戏软件厂商方面公布的东西就相对而言比较少，Square Enix方面除了那些已经发售了日版的游戏外，新游戏也不多。也许是不想争那个风头，所以《FF XII》也就公布了一段MOVIE，不过这段MOVIE中的新内容就比《FF VII AC》的要多一些了。新人物的登场让人眼前一亮，而老人物更是有拉风的表现，空中的飞空艇大战更让人血脉贲张，顿时对去年松野泰己所说的“本作没有飞空艇的空战”感到了怀疑，而且这次MOVIE中的飞空艇战还颇有《星战》的味道呢。另外，婚礼的场面再次出现在《FF》中，之前我们看到的艾雪穿“婚纱”那段已经几乎能确认是婚礼场面了，而那个高举巨剑的银发青年应该就是她的丈夫。后来的战斗场面看来是艾雪的国家受到攻击时的情节，之后时间跳到了2年后。另外，在播放该MOVIE时有一段小插曲，由于它是在索尼的PS3发表会上公布的，之前已经公布了几段PS3可与CG媲美的超强即时演算画面，所以当该MOVIE出现时还有人认为是即时演算的呢。

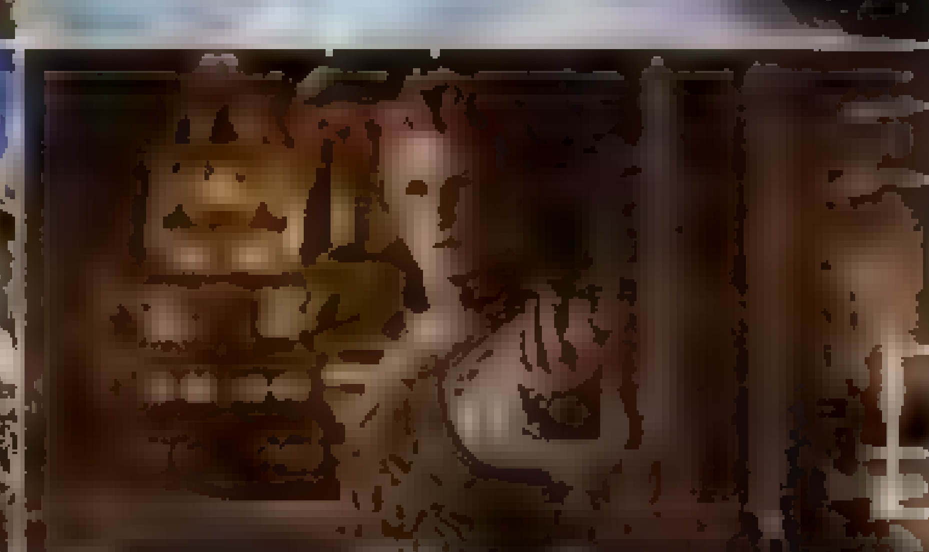
这段MOVIE充满着松野泰己的个人风格，那就是对战争的表现极为真实。国与国之间的战争，兵刃相向，战争中的人们，虽然只是短短的几分钟，但能让你体会到战争的残酷。MOVIE中前半段是一个和平、温馨、各种族友好共处的情景，但后面则是战火纷飞的战争场面，前后两段意境的落差给人带来巨大的冲击，而MOVIE最后天空中那飘浮的大陆不禁让人浮想联翩，看来“幻想”一词与本作实在是太贴切了，让人期待度满点。

一部让你真正体会“幻想”的《最终幻想》









©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN Akihiko Yoshida

www.numbook.cn



Ubisoft

育碧公司的展台无疑是整个会场中搭建得最为认真的展台，虽然它的展台面积并不是最大，但是育碧非常认真地给展台中每一个展出的游戏设计了一个主题，而并不像某些厂商那样放置一堆游戏试玩台了事。

本次育碧主推的游戏是《幽灵侦察团3》，这是育碧首个公开的次世代作品。不过很遗憾的是，育碧并没有提供游戏的试玩版，而只是将大家分批召集到一个透明的玻璃房间里，通过墙壁上悬挂的高清晰度等离子电视来观看工作人员的演示。虽然这位打扮成游戏中士兵模样的工作人员手中拿着Xbox 360的手柄，但是在我看来，这玩意儿只不过是做做样子罢了。游戏的演示倒是非常精彩，与之前同类游戏所不同的是，不但场景更大，景深更远，景物更细腻，更重要的是人更多了，让人感觉到这是一个真正的战场而不是一个由多边形搭建的舞台。

而除了继续受到大家关注的《波斯王子3》和《彩虹六号》的续作之外，另一部由同名电影改编的游戏《金刚》被育碧渲染得颇为神秘，不但演示台被包裹得严严实实密不透风，并且只限媒体人员进入，而在观赏过程中不但不允许使用任何照相机或者摄像机，就连摄像功能的手机也不例外。这其实是因为这部电影都还没有正式对外透露任何消息，这也许是制片方的要求吧。

除了上述的游戏之外，还有一个育碧并不对外公开的游戏，那就是《战火兄弟连》的新作，这是只有被邀请到育碧工作人员区的媒体或合作伙伴才能看到的。由于UCG与上海育碧有着良好的合作关系，多边形无需排队便“走后门”观赏了《金刚》，并且还幸运地与宫本茂先生并肩而坐。［文：多边形］



&3DM-SM
www.plumbook.cn







微软展台和另外两大主机硬件商相同的特点是，大而且宽敞。索尼与任天堂的展台位于西厅，而微软展台位于软件商最集中的南厅，因此微软展台是南厅中面积最大的展台了。微软的展台布置在三大硬件商之中算得上是最具有创意的，因为整个展台许多地方都参照着X360主机的外形特征设计的，许多地方，你乍一看有似曾相识的感觉，一拍脑门你就会想起——这不是X360主机的某部位嘛。展台的中央部位是数台X360游戏的演示机，这里每台X360都配上三星的42寸等离子HDTV，然后每台X360都演示一款超酷的X360游戏，包括《使命召唤2》、《死刑犯》、《极品飞车：头号通缉》及《卡美奥》等，而每台X360旁都专门配有一位微软的专业人士一边游戏，一边为观众讲解游戏的精彩，一边不忘介绍X360的强大机能。微软展台的最外侧，是一整排相当整齐的Xbox游戏试玩台，虽然试玩台圆弧状的外形蛮漂亮的，但所采用的都是较小的显示屏，而且X360游戏就在旁边，所以Xbox试玩台很有黯然失色的感觉。［文：SOUL］

Microsoft



3DM-SMV
www.numbook.cn



与隼龙有着相同能力的暗之忍者出现！要如何才能打倒他呢？

文 胜负师

NINJA GAIDEN BLACK

忍者龙剑传 黑之章	Tecmo	ACT
Xbox		

新要素满载的终极形态堂堂登场！

Xbox动作游戏的翘楚《忍者龙剑传》想必大家都记忆犹新，不少国内的"忍龙迷"还因为无法玩到1.1版而耿耿于怀。而本次E3上传来了好消息，《忍龙》又会推出名为"黑之章"的新版本。在这个版本中不但会加入1.1版中的全部内容，还会增加大量令人兴奋的新要素，可以说达到了Xbox版《忍龙》的最终形态。（《忍龙》再进化就应该是在次世代主机上出现了）将其称之为《忍龙1.5》也不为过。接下来就为大家介绍一些已经公开的新要素吧！

新增敌人与BOSS

"黑之章"中出现的敌人包括1.1版中新增的那几种，而且还会追加更多种类的敌人，并会出现原创BOSS。当初《忍龙》中杂兵狡猾的AI就很让玩家意外，而"黑之章"中一定会有让各位印象更加深刻的新敌人出现！





◀▲新敌人和新BOSS的造型更加诡异，应该相当难缠吧。

新增武器与服装



◀在"黑之章"中棍形武器不止"无想新月棍"一种。



在1.1版中新增的武器名为"无想新月棍"（注意，不是"五郎八卦棍"哦！）在"黑之章"中也可以使用。无想新月棍是一种突出攻击距离与范围的武器，使用起来应该会有独特的感觉。另外，游戏中至少会为隼龙追加一套新服装，那就是街机版《忍龙》中主角的那身打扮，是十分复古的忍者形象。

追加新情节



据了解，"黑之章"的流程主线会与1.1版比较接近，但在这其中会追加一些新的事件和新的过场动画，会使故事更加丰富完整。图中的绫音似乎不省人事了，她究竟遇到了什么事情呢？绫音的戏份加重了，"DOA FANS"应该会觉得高兴吧？

追加新难度

尽管当初VERY HARD难度就已经让不少玩家抓狂，但此次的"黑之章"还会追加更加恐怖的"MASTER NINJA"难度，这对喜欢挑战的玩家算是好事，但对于ACT苦手者恐怕会是噩梦吧。据说，另外增加的一个难度是"NINJA DOG"，但具体情况不明，可能是个"忍犬"级别的超简单模式吧！不过，由于在"黑之章"有各难度出现的敌人不同的设定，所以每种难度打起来都会有不一定的感觉！



▲在某些难度中，原本的一对一BOSS战会出现杂兵的干扰。

新增的三大模式

MISSIONS

一些有特殊条件的战斗任务，比如有时间、体力、武器限制等，可以让玩家体会到不同的战斗乐趣。这些任务的得分应该可以在网上进行排名。

RANKING

通过Xbox Live将游戏中可记录的成绩上传到专门的网站上进行排名，以此赢得官方提供的丰富奖品。

ARCADE NINJA GAIDEN

继加入FC版《忍龙》前三作之后，"黑之章"中又可以玩到1988年推出的街机版《忍者龙剑传》，而且这次能直接玩这个模式，而不必触发复杂的条件，这一定会让老玩家们感动不已的。



▶看到这样经典的画面，各位玩家有何感想呢？

BDM-SMV

©TECMO LTD. Team NINJA 2005

www.plumbook.cn

PRINCE OF PERSIA 3

更加自由的战斗

文 阿迪

波斯王子3（暂名）	Ubisoft	ACT
Multi	Prince of Persia 3	

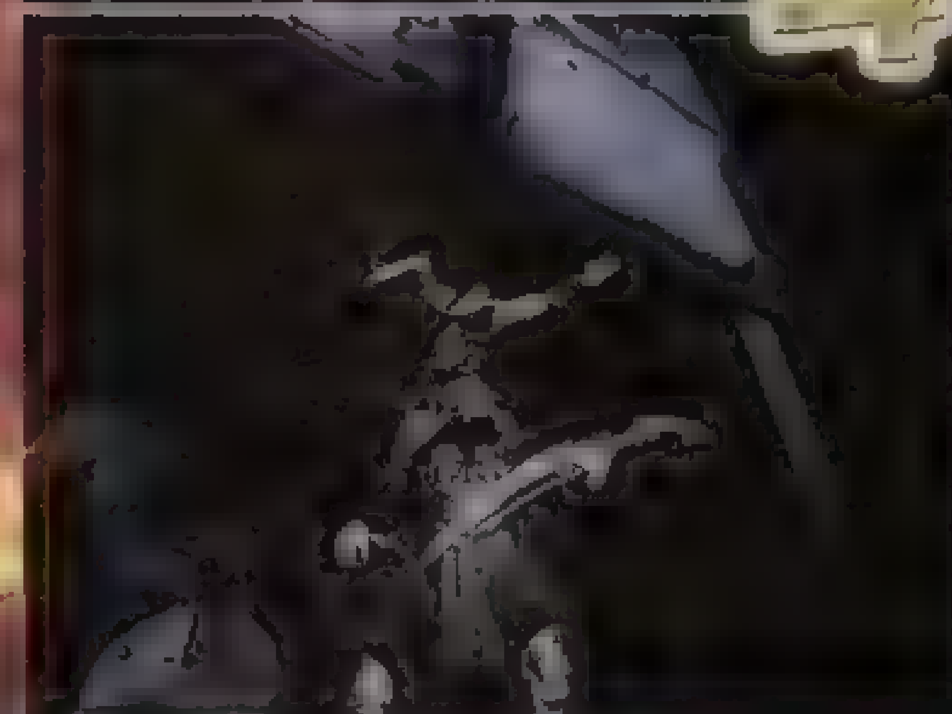
王子回来了！从时之岛回到了巴比伦，还有他的爱人凯莉纳。大家还记得系列前作《武者之心》的真·结局"The Dawning of a new fate"吗：战争的魔影吞食了王子的祖国，而一个未知的命运正在等待着与凯莉纳一起乘船返回祖国的王子。"《波斯王子》系列"强调丰富的动作自由度，而且系列前作《武者之心》的剧情非常出色，以时空悖论为主题的剧本引发了人物关系间一连串精彩的矛盾碰撞。可以说整个"《波斯王子》系列"就是一部引人入胜的小说或是一部精彩绝伦的电影，我们新一代的游戏制作者们和游戏玩家都是一种全新的复合型人材。在此，阿迪郑重向大家推荐"《波斯王子》系列"。自由的战斗、简单的系统、个性的人设、精彩的剧情，这些足以构成一款令你爱不释手的经典大作。

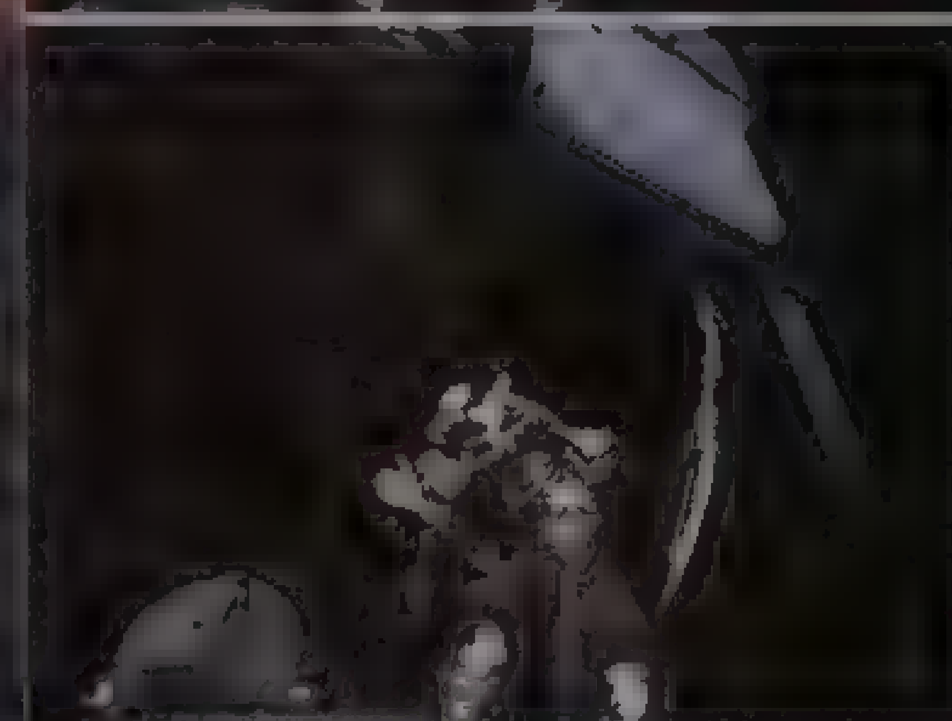












剧情切入

波斯王子带着他的爱人　　"时之女皇"凯莉纳从时之岛回到了巴比伦。我们本以为这将是一个美好的结局，但正如系列前作《武者之心》的真·结局"The Dawning of a new fate"所说，战争的魔影吞食了王子的祖国，而且王子在这一刻起变成了整个王国的敌人，毫无防备的王子很快就被[illegible]了，而且这些原来的子民们还准备对王子施以火刑，凯莉纳没有任何选择，为了拯救心爱的王子，她只有牺牲自己再次释放出时之砂，王子回到了被捕获前的时间，作为一名逃犯他必须隐藏于复杂的街道中去解开巴比伦异变之谜，但是，随着时之砂的再次出现，在过去的时空中竟然诞生了与波斯王子势不两立的黑暗波斯王子，而且，王子还发现他的精神正在逐渐被黑暗王子所侵蚀……

本作拥有更丰富的指令操作，为玩家营造了一个自由形态的战斗平台，你要做的就是选择适合你自己的一套战斗风格。比如从远处悄然接近，然后用匕首的剑柄扼死敌人，亦或者是以迅雷不及掩耳之势将敌人斩首，选择权握在你自己的手上。本作中还新增加了马车战斗，在巴比伦狭小的街巷中一边驾驶着马车高速奔驰，一边还得对付不断骚扰的敌人，当遇到前方突然出现的障碍物时王子所作出的高速变向，一定会令你感到心跳加速。

光与暗的王子



在游戏中，玩家可以操作完全不同的两位王子，注意这并不是王子的单纯的两个形态，而是两个完全不同的王子，黑暗王子与王子分别拥有独立的两套战斗风格、截然不同的处事态度和身份历史。

新时之砂能力

本作中，有时仅凭匹夫之勇是很难成功闯关的，面对许多复杂的复合型[illegible]众多强大的敌人以及BOSS，如果无法充分掌握和合理运用时之砂[illegible]们将会令你感到非常头疼。除了继承了系列前作《武者之心》中的慢放及回放等时之砂能力外，我们的王子还将在本作中学到一些全新的时之砂能力，而它们应该就是本作中面对困难时的关键之一。

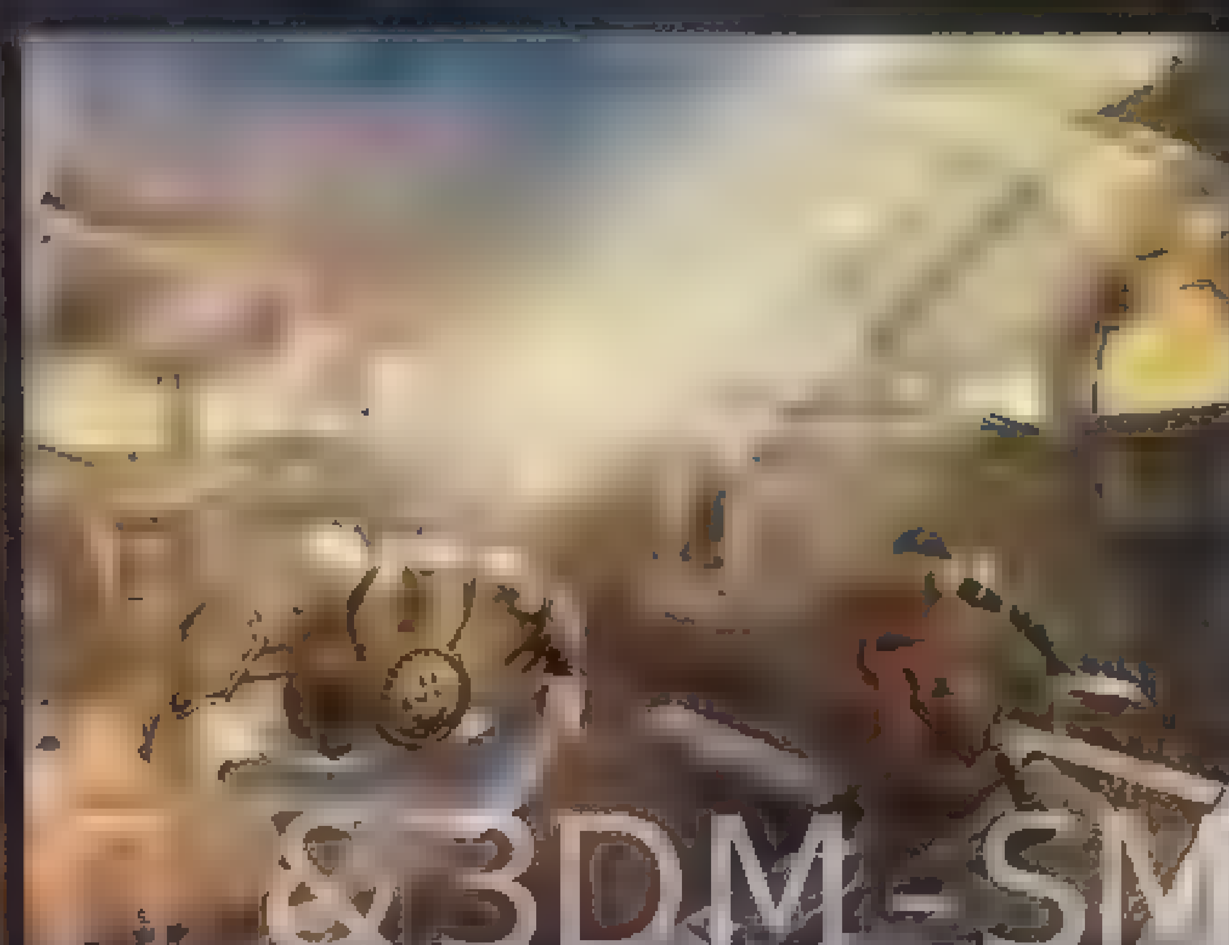
曲折的剧情



本次的《波斯王子3》（暂名）的剧情将再接再厉，为玩家展现一个内涵空前广阔和深刻的故事。相信像前作那样的剧情安排，已经无法满足大家的需求了，系列新作的流程将充满了更进一步的刺激、紧张、探索、追寻，必将全面超越系列前作《武者之心》。



▲锁链攻击，黑暗波斯王子个性十足的招式。



▲气势恢宏的BOSS战，发挥你的勇气与智慧。

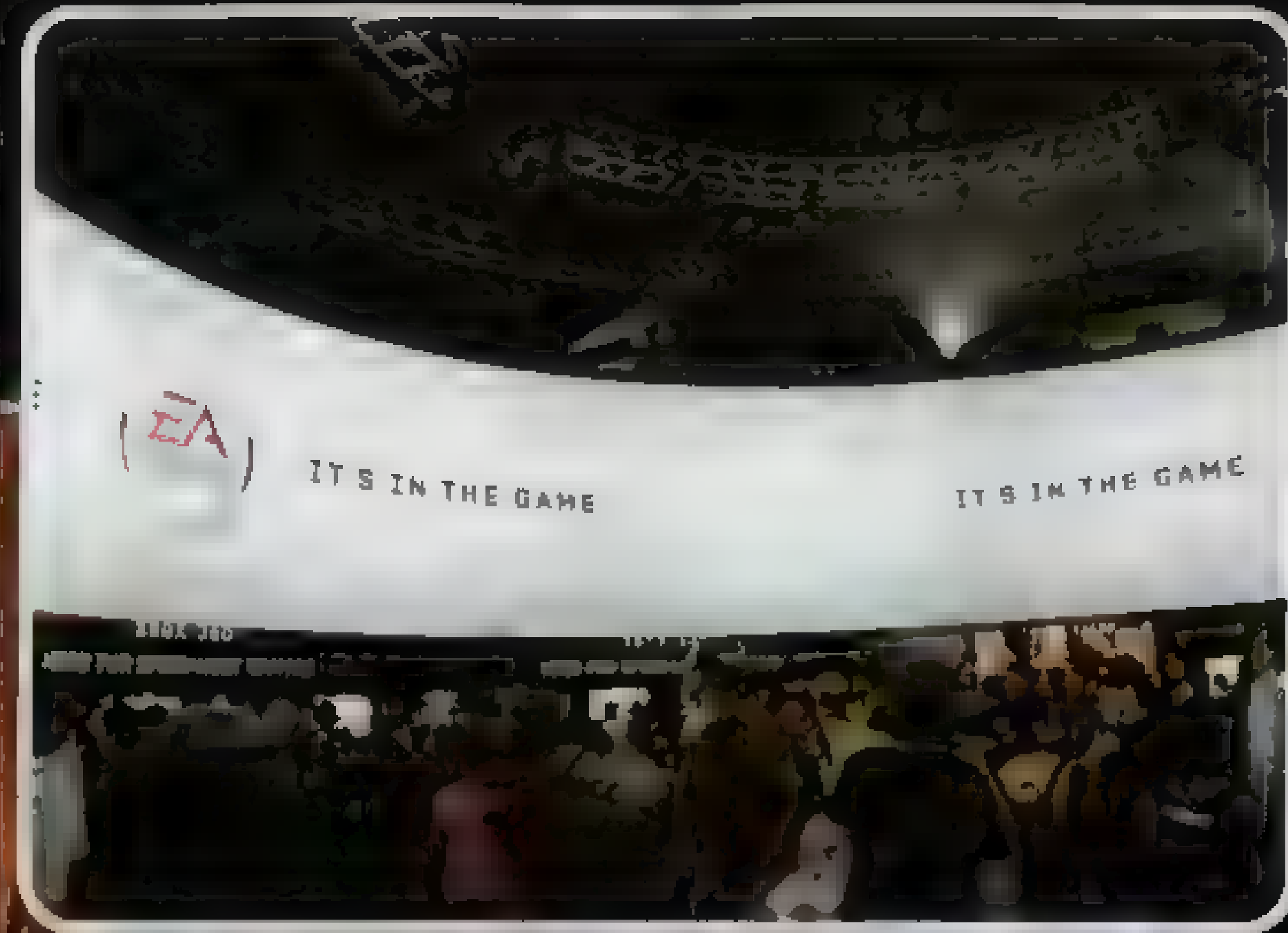
&3DM-SMV

©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

[illegible] GOUKI：因为父亲节的关系，书店里有很多适合大人的大部头读物打折，GOUKI趁机买了一本巨厚无比的全彩《图解二战历史》，才20美元！如果在国内的话，恐怕至少也得要个两三百吧？

umbook.cn





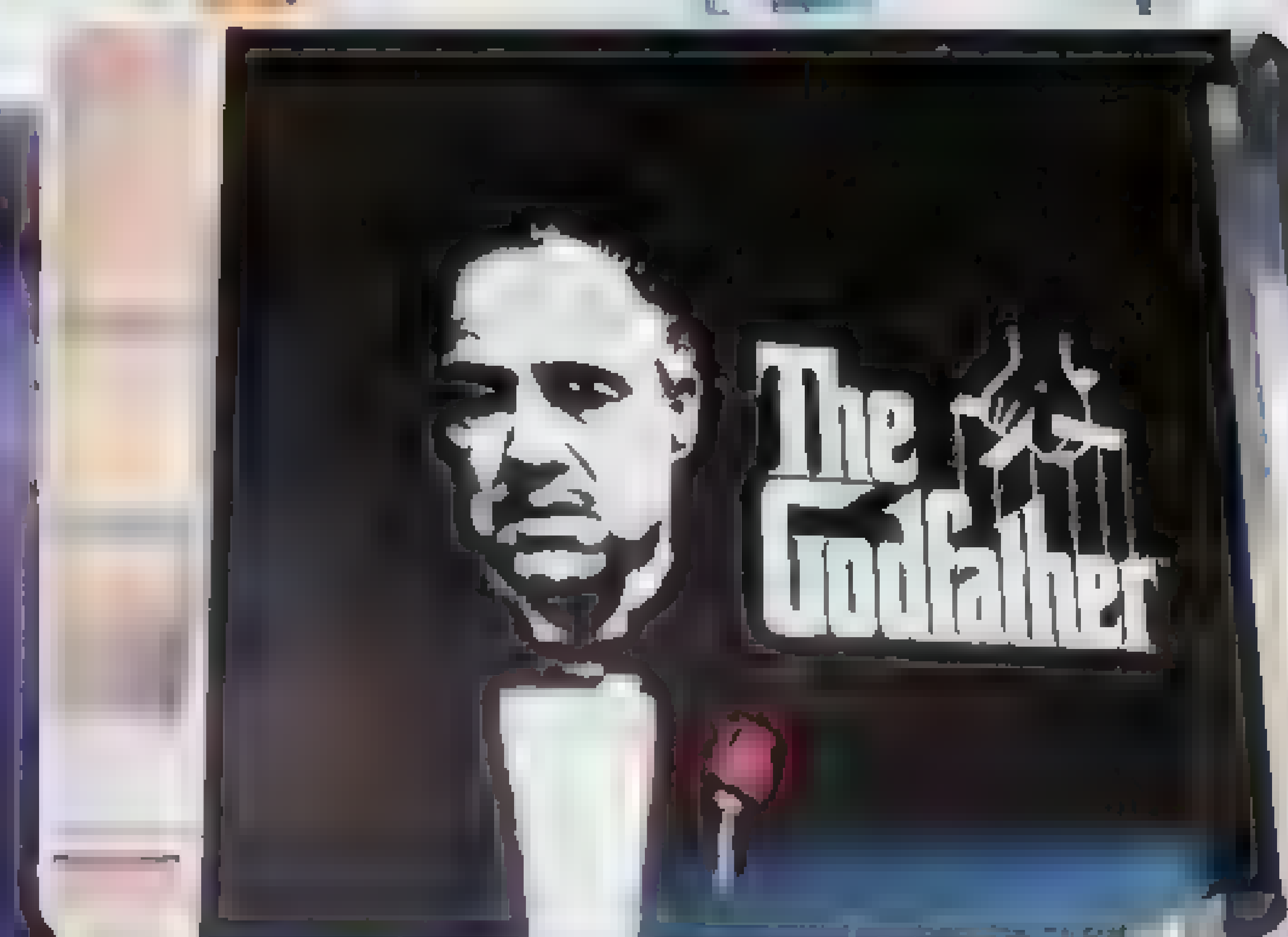


EA

EA的展台充分地体现了它作为欧美第一游戏制作和发行公司的气派。记得去年E3上，EA使用了全场最大最宽的超宽显示屏来展示它旗下的游戏作品，当年被评为最佳展台之一。而今年，EA更加"变本加厉"地使用了360度环绕超宽显示屏！所有走进EA展台内的观众无不啧啧称叹。

其实EA展台的外观并不是那么张扬，除了中间的环形剧场外，一边是EA SPORTS品牌的几大知名体育游戏的巨幅招贴画，另外一边则是007、哈里·波特、蝙蝠侠等明星的巨幅招贴画。但是一旦你走进这个轰动全场的环绕剧场中，你就有一种无法走出去的感觉，因为实在是太令人震撼了。特别是EA对剧场内的地板也做了特别处理，故意采用了内空的木地板，而所造成的效果就是——比如说《拳击之夜》里一记惊天动地的直拳打到某人脸上的时候——所有的观众都可以从脚下的震动里面感觉到这一拳的力度。而其他如《FIFA06》里面的世界波或者《火爆狂飙》里面的惊天一撞都会让观众体会到次世代的震撼。而EA几乎所有的试玩台也都放置在环形剧场内，即使你在试玩的时候，也无法抵抗环绕的魄力。

除此之外，EA是惟一一家提供Xbox 360游戏试玩的展台。《极品飞车：头号通缉》的表现果然超凡脱俗，虽然只是小小的一段，也依然让人赞叹不已。而《教父》则被特别对待，不但搭建了特制的试玩间，内部的设计也模仿电影中那个年代的风格，只不过这个试玩间里的空调实在太大，待不了几分钟便冷得直发颤。［文：多边形］



□□□□&3DM SMV
www.plumbook.cn









BLIZZARD

不得不承认，暴雪真的是一家很"牛"的公司，除开那些合租一个展台的小公司外，暴雪的展台不但是全场最小的，而且所展出的游戏也是最少的——只有两款《魔兽世界》和《星际争霸：幽灵》。但是要比起展台前所聚集的人群，它不亚于任何一家大公司，以至于暴雪展台前是整个展厅内交通拥挤最严重的路段。

暴雪所准备的那一块巨大显示屏每天就在反复播放两段动画：《魔兽世界》和《星际争霸：幽灵》的片头，其精良的品质不得不让人停下脚步。《魔兽世界》片头中表示"魔兽十年"字样的时候，采用了包括中文在内的各国文字——这是在会场中难得一见的中文。《星际争霸：幽灵》的片头显然只播放了一部分，当诺娃的脸出现在最后时动画也突然结束，引得观众一片怨声载道。［文：多边形］

www.dmtbook.cn &3DSMV

隐形、潜入、暗杀……这里是属于幽灵的世界！

已经公布了三年之久的《星际争霸：幽灵》在E3展会上终于放出了片头CG和部分游戏演示，虽然与众多次世代游戏影像相较未免有些失色，但其整体素质在目前的主流机种中实属上乘。如果您是"《星际争霸》系列"的铁杆支持者，那么这款《星际争霸：幽灵》绝对不容错过哦！

文 D·S



星际争霸：幽灵　Blizzard　AVG
Multi　Starcraft: Ghost

游戏简介



《星际争霸：幽灵》是暴雪公司旗下名作"《星际争霸》系列"的一款带有战略成分的动作游戏，这款游戏在日本将会由Capcom和Blizzard联合发行。本作将对应PS2、Xbox以及NGC三大平台，并且将实现杜比数码特效及480P至720P的高画质宽屏输出，足以使玩家们拥有亲临星际战场的震撼体验。

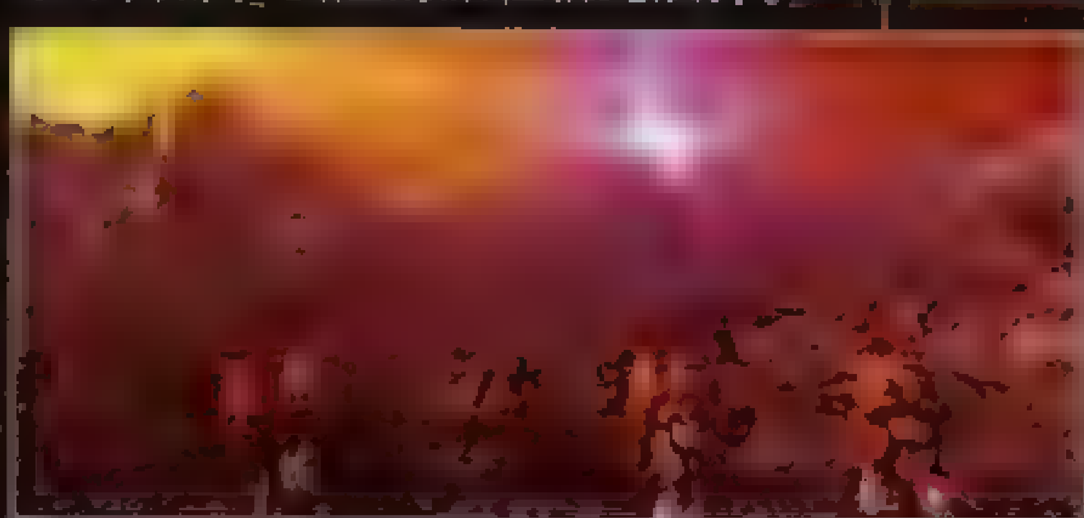


同原作《星际争霸》相比，这款带有外传性质的作品更加强调"潜入"与"暗杀"的要素，可说是风格迥异。

◀潜入要素的引入可以把主角的隐形特种兵身分表现得更为到位，相信"《星际》系列"的老Fans会格外感动。

故事背景

游戏的主线围绕三个假想的银河种族展开，它们分别是：Protoss（神族——一个深受宗教影响的类人种族），Zerg（虫族——一个共享集体意识的类虫种族）和Terran（人族——来自地球的人类殖民者）。本作的故事发生在"星际争霸"的战争末期，玩家所扮演的角色名为"Ghost"——受过隐身训练的人族特种兵Nova（诺娃）。为了调查源自气矿的一种神秘化学药剂及窃取相关技术情报，她独自潜入了敌军内部，凶险的旅程就此展开。



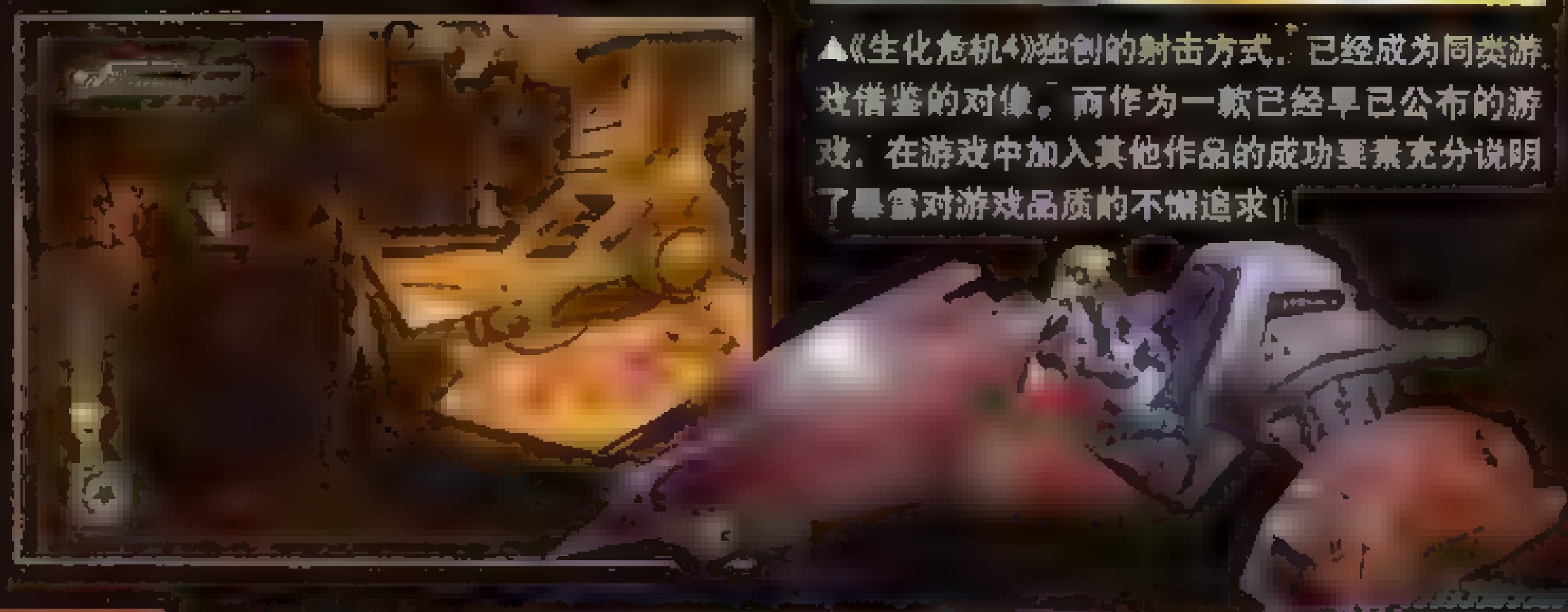
▲人族士兵向虫族基地冲锋的情景，曾经接触过该系列的玩家相信都会为之感到热血沸腾吧！

系统前瞻

游戏中的"故事模式"囊括了大量与《星际争霸》原作密切相关的任务，这些任务各具特色且难度颇高，玩家必须因地制宜地采用不同的战术，并活用Nova的隐身特技及各种武器，才能顺利完成各种"不可能完成的任务"。从目前的试玩影像看来，本作的潜入方式同"《潜龙谍影》系列"及"《分裂细胞》系列"类似，不过背后勒颈的动作需要玩家看准时机按键完成，而枪战时的射击画面则像极了《生化危机4》，采用了人物侧移到屏幕左侧的瞄准方式。

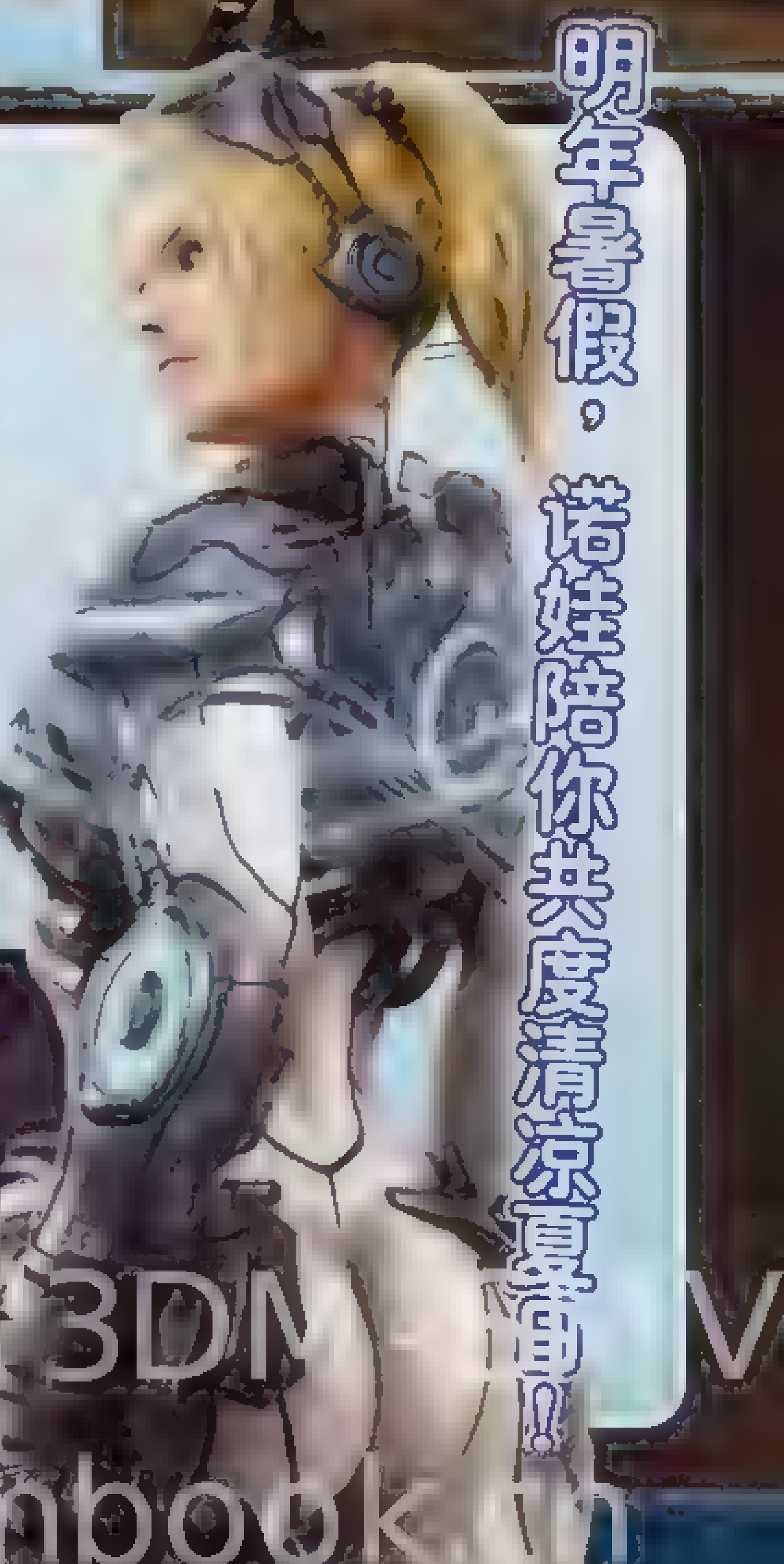


▲《生化危机4》独创的射击方式，已经成为同类游戏借鉴的对像，而作为一款已经早已公布的游戏，在游戏中加入其他作品的成功要素充分说明了暴雪对游戏品质的不懈追求！



在游戏中你不但可以在这里看到许多《星际争霸》中的经典场景，还会遇到更多熟悉的各类兵种，对于"《星际争霸》系列"的老玩家而言，这份感动无疑是令人期待的。现在，就让我们共同等待发售日的到来吧！



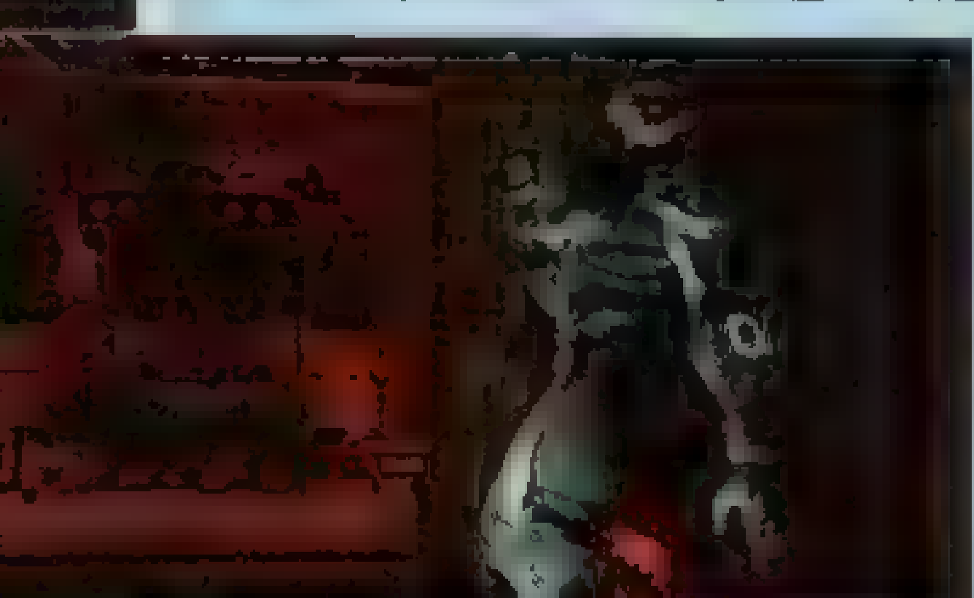


[illegible]试玩感受

对于习惯性跳票的暴雪而言，玩家的殷切企盼不但不能促进他们加快游戏的开发进度，反而让他们有了更加充足的理由来进行更大幅度的跳票。《星际争霸：幽灵》作为暴雪惟一一部专门为家用机开发的游戏，玩家对它的期待程度不亚于任何一部暴雪的其他作品。

从本次E3提供的试玩版来看，游戏的开发程度已经相当高了，刚刚拿起手柄的时候，冷不丁抬头一看屏幕，还以为是Xbox 360的画面，不过手中拿的确实是Xbox的手柄，画面真是干净啊！人物、场景、细节……这分明是下一代主机的素质嘛！游戏的类型是第三人称追尾视角动作游戏，所以我们在大部分时间里只能看到这位女英雄优美的臀部曲线……不过这并不影响我们操纵她做出各种优美的动作。这次提供的试玩关卡以潜入为主，诺娃除了能够使用多种高科技武器和掌握多种近身格斗术之外，还拥有隐身等高级技能。试玩关的目的是要潜入敌方的基地内，诺娃一开始处于基地外的山谷，多边形这时不小心按了个什么键结果扔了一枚手雷出去，这一下可炸了锅，基地里冲出数台驾驶着飞行器的敌兵，一下子就将诺娃包围了。多边形说句实话，用手柄操作这种类似FPS的战斗真的很痛苦，不出几下，诺娃就躺在地上了，于是一旁的工作人员微笑着向多边形伸出了手……

除了单人关卡的试玩之外，在一旁还有多人对战模式的试玩，不过因为赠送礼品的缘故，排队的人还挺多，限于时间，多边形就没有去凑这个热闹了。［文：多边形］







© 2005 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

www.plumbook.cn

救世主再度归来，黑客世界又起波澜！

THE MATRIX PATH OF NEO

文 D·S

黑客帝国：尼奥之路	Atari	ACT
Multi The Matrix: Path of Neo		

现场试玩感受

《黑客帝国》在E3上提供试玩倒是令人意外，不过听说还是上次那个《重临矩阵》的开发组做开发，多边形这个“黑客FANS”的心凉了不少。

从《尼奥之路》的试玩台看来，雅达利还是非常重视本作的，整个试玩台就和电影中让尼奥等人进入虚拟世界的坐椅一模一样，多边形风坐上去的时候还真以为工作人员会将一根钢针插入我的脑后……

游戏提供了两个场景，一个是电影中尼奥和崔妮蒂冲进大楼与守卫交战的场景，另一个是尼奥进行虚拟训练的场景，多边形选择了前者。经过漫长的读盘之后（也许是试玩版的原因），游戏便开始了，从画面看来比那个《重临矩阵》要好了不少，不过人物的动作还是略显僵硬，镜头的控制也经常卡在莫名其妙的角度。操作上比较简单，没有太多复杂的按键组合，格斗方面也沿袭了电影中的一些动作，华丽感十足。可以看出本作的开发度还很一般，期待后期的表现。［文：多边形］



该系列的前作《身临矩阵（Enter The Matrix）》的素质只能算是差强人意，相信玩过的各位一定还对里面那四四方方的轮胎有着恐怖的回忆吧……不过，借着电影的知名度，前作依然在全球卖出了450多万套。现在，随着电影三部曲宣告完结及游戏制作技术的进一步革新，游戏的最终篇章也终于浮出水面。现在，就让我们来看看这款新作都具有哪些特色吧。

这部《黑客帝国：尼奥之路》采用了前作的改良版引擎，使画面得到了大幅度强化，而且游戏中的主要角色都具有非常细腻的3D模组，人物的动态捕捉技术也十分逼真，可以完美还原电影中与众多“Mr.史密斯”同时战斗的壮阔情景，如此强大的技术力相信应该不会令FANS们失望。







特别关注！

[illegible]……甚至可以走向与电影截然不同的结局。

在这款游戏里，玩家可以看到大量的过场动画，其中有取材自电影版的经典场面，也有电影版中被删节掉的稀有片断。游戏剧情囊括了电影三部曲的全部内容，电影中尼奥的各种能力都会在本作中再现，随着游戏的进行，尼奥会获得越来越多的超能力，譬如华丽的中国武术或带有残像的“子弹时间”等。

BURNOUT REVENGE

文 猫太

火爆狂飙 复仇	EA	RAC
Multi		

虽然逼真度不及“《GT》系列”，受众面比不上“《极品飞车》系列”，但《火爆狂飙》依然能吸引一大批喜欢赛车与刺激的玩家。尤其是该小组被EA收购后所推出的《火爆狂飙3》，更是把疯狂的碰撞与华丽的画面完全展现了给玩家。EA这次在E3展除了展出一款PSP版的《火爆狂飚 传奇》外，还公布了这款对应全平台的新作。究竟这款并非以《4》命名的作品有什么特别呢？下面会配合多边形现场试玩的感受总结出来。



Revenge System

发动BURNOUT时的极速体验是系列能吸引大量FANS的出色系统。但在各种交通规则的约束下，玩家往往会因为撞到其他车而拖延了不少比赛时间，使BURNOUT系统反而成为了初心者的负担。所以在本作中，全新的“复仇系统”将会让所有玩家体验从起点到终点都能在BURNOUT状态下飞驰的感觉。所谓复仇系统就是在玩家可以撞击同一方向行驶的车辆，并将其破坏。当然，前提就是要玩家保持在BURUNOUT状态。这样玩家就不必在发动BURNOUT后提心吊胆地行驶了。不过撞击不同方向的车辆和其他建筑物也会造成车身破坏，一定要注意哦！

BURNOUT 3 PLUS？

具有外传性质的本作其实就是一款以《火爆狂飚3》为蓝本的作品。游戏的图像引擎没有发生太大的改进，但车身的光泽和场景的布置却得到了明显的提高。虽然游戏有一部分场景都是直接从前作《火爆狂飚3》中直接搬过来的，但这些场景在经过加工后变得更有感觉。例如前作中繁华的街道在本作中已变成荒废的都市、前作中阳光灿烂的高速公路也成为了极有观赏性的夜景。另外，本作让FANS最惊喜的就是在道路上增加了大量的分支路线，从不同的路线走能缩短驾驶的总路程。这些分支的进入方法除了用拐弯转入一些弯道外，还能通过跳台等方式进入，这样直接增强了游戏的探索性。



让撞车的快感再次展现！

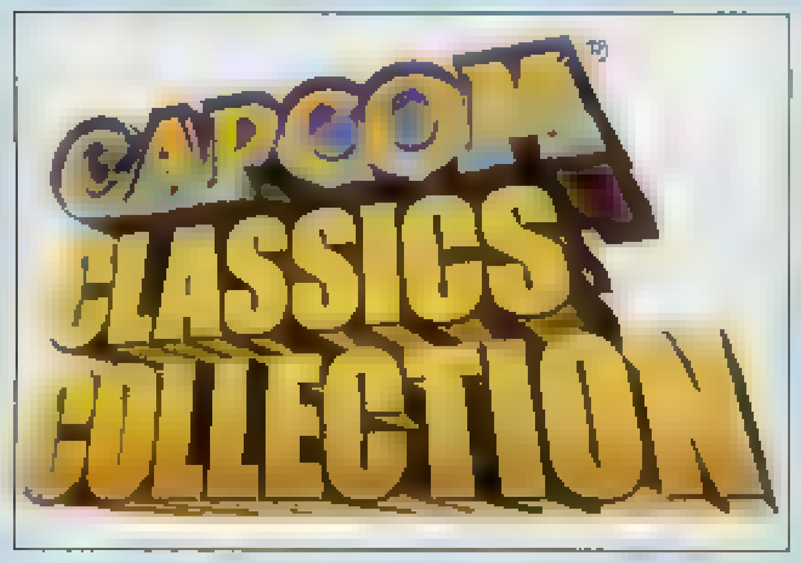
© 2005 Atari
©2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

E3花絮 GOUKI，Namco展区《灵魂能力III》大赛的冠军能够和系列制作人世取山宏秒再大战一场，本期附赠的DVD收录了这场有特殊意义的比赛。根据现场GOUKI的观察，世取山宏秋对这场比赛是非常认真的。

E3动作大拼盘

多机种 PS2/Xbox　卡普空经典合集 | ETC | Capcom

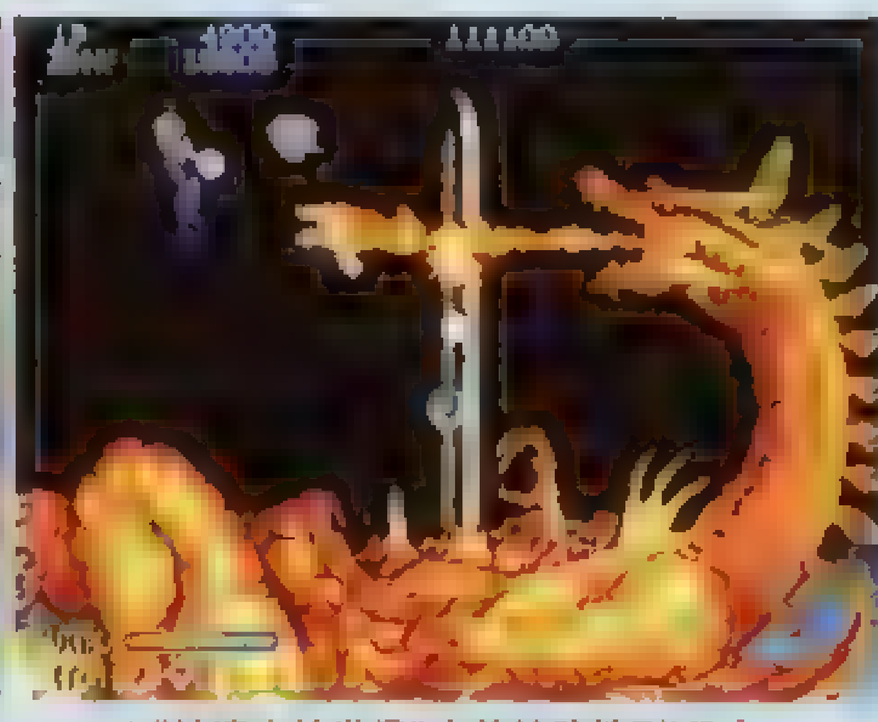
Capcom Classics Collection　2005年9月　文：SOUL



《1942》、《希特勒复活》、《快打旋风》、《被遗忘的世界》、《魔界村》、《荒野大镖客》、《双翼人》、《战场之狼》、《街头霸王II》等等，这些统统都是Capcom在街机游戏史上留下的款款经典之作。现在，Capcom将推出一套Capcom史上最强大的经典游戏合集，将一次性收录22款Capcom的街机经典游戏，这其中就包括前面所提到的9款作品！这22款游戏记载着Capcom近10年的街机历史！最早的作品如《1942》，于1984年就推出了，距今已经有20年以上的历史，真正玩过当年的街机版的玩家恐怕已经很少有人仍是现役玩家吧，而且就算是，这么多经典作品，是否自己小时候就全部玩过呢？现在，Capcom提供这样一个机会，让人重温儿时的感动，或是圆儿时的梦。对于SOUL来说，其中就有数款作品是只玩过后来的家用机版，从没玩过街机版原作，比如《希特勒复活》及《双翼人》等，要知道，Capcom很多作品在移植到家用机上时，都经过了大幅的修改。本作要收录的游戏名单目前Capcom还没有全部公布，但相信仅仅是以上几个游戏名就已经足以让人心动了吧？而且所有游戏并不是简单地收录，Capcom还加入了作品的原画、混音音乐以及秘技等要素，务求让玩家更完整地享受这些经典游戏。



▲《快打旋风》的诞生为街机动作游戏定下了新标准。



▲《被遗忘的世界》也曾被移植到MD上。

多机种 PS2/Xbox/NGC　究极蜘蛛侠 | ACT | Activision

Ultimate Spider-Man　发售日未定　文：SOUL

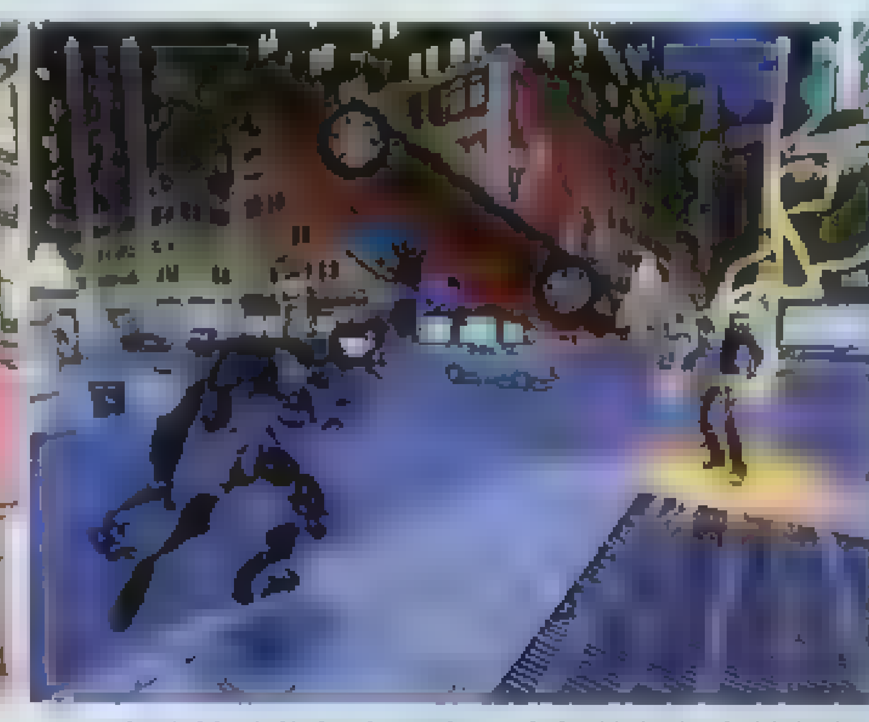


▲第一集《究极蜘蛛侠》漫画的封面。

《究极蜘蛛侠》是Marvel从2000年才推出的新《蜘蛛侠》漫画，也就是说，本作游戏是改编自漫画，而不像去年的《蜘蛛侠》游戏一样直接改编自电影。《究极蜘蛛侠》漫画较之原来的《蜘蛛侠》漫画，可以说是一个重新制作版，主角虽然还是彼德·帕克，但故事背景已经换成21世纪了。其实《究极蜘蛛侠》和从2000年起上映的《蜘蛛侠》电影在世界观上是基本一致的，只不过漫画里的故事要多得多，这也为今年的新《究极蜘蛛侠》游戏提供了足够的素材！值得注意的是，本作的画面采用的是卡通渲染，因此整个游戏画面看起来就像是在看漫画。游戏的基本方式类似于以前的《蜘蛛侠》游戏，属于一款第三人称视角的动作游戏。你可以扮演蜘蛛侠在整个纽约市中闲逛，比如著名的曼哈顿区和皇后区，也可以去看看彼德自己的家或自己的学校。你也可以去完成各种任务从而推进剧情。当然，在完成任务的过程中你可以应用到许多蜘蛛侠的超能力。不过本作在玩法上的最大变更点就是你有机会使用第二个角色Venom(毒液)，他的能力和蜘蛛侠有很大区别，蜘蛛侠属于技巧型，毒液则属于力量型。



▲卡通渲染的蜘蛛侠，别有一番感觉。



▲毒液的动作相当野蛮，这与其角色个性相符。

GBA　超级火枪英雄 | STG | SEGA

Gunstar Super Heroes　2005年　文：SOUL

MD上的超经典射击游戏《火枪英雄》发售至今已经有12年了，如今SEGA及开发商财宝(Treasure)终于决定将推出《火枪英雄》的续集《超级火枪英雄》。续集将会完全继承前作的一切特征，同样采用2D画面(当然了，这可是GBA平台)，同样超级火爆的游戏过程！这次玩家可以选用两位角色——蓝与红，两位角色将各自带有3种完全不同的武器，这样两个角色玩起来的爽快感完全不同，游戏共计有6个大关卡。另外值得一提的是，SEGA表示在游戏中还可以看到SEGA的经典游戏《战斧》和《兽王记》中的BOSS……本作在E3现场也提供了试玩，SOUL试玩的感觉就是本作的确像极了前作，火爆异常，而且提供了方便的记录功能。



▲华丽、爽快！Treasure出品，必属精品。



▲刺激的BOSS战仍是本作的保留节目。

NDS　迷失蔚蓝 | AVG | Konami

Lost In Blue　2005年9月27日　文：SOUL



《迷失蔚蓝》是NDS上一款很有创意的作品，虽然Konami早在GB时代就推出过本作的前作，但在NDS上，通过触摸屏的全新玩法，《迷失蔚蓝》已经不可同日而语。游戏的主题就是在孤岛中求生存，为了要生存，就要吃的、喝的、穿的、住的，这一切都要你自己来搞定。当然，游戏进行起来没有你想像中的那么累，因为每一项细节都化成了非常有趣的小游戏，而大多数小游戏是要借助触摸屏来完成的。比如在沙中找东西，用枪刺鱼等等，小游戏进行起来都非常有趣，而且很有在野外求生的感觉。如果你对哪个小游戏意犹未尽，也可以到专门的小游戏模式中去玩。相信在完成了这款《迷失蔚蓝》之后，玩家还可以学到一些切切实实的野外求生知识。

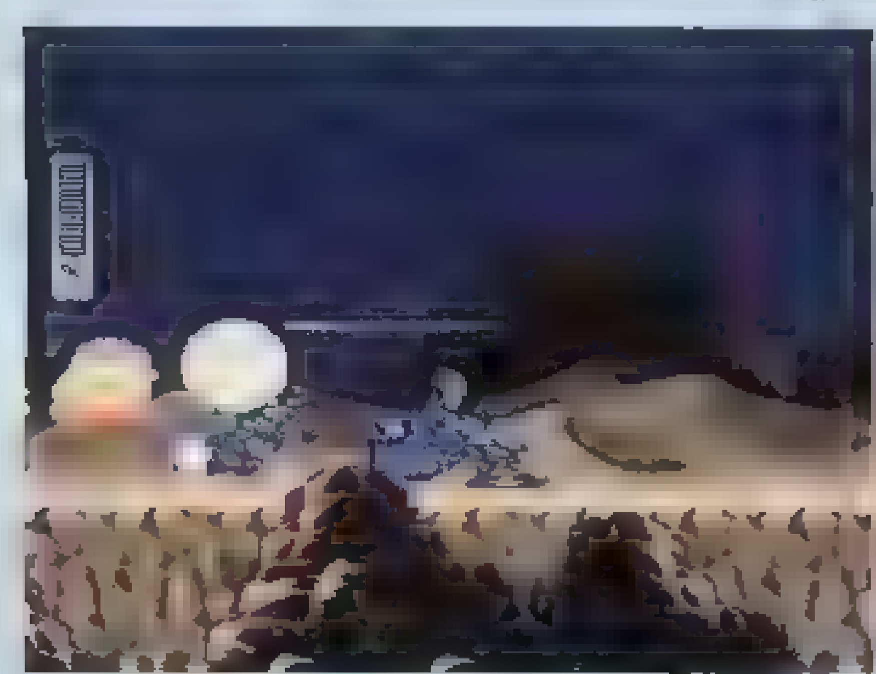


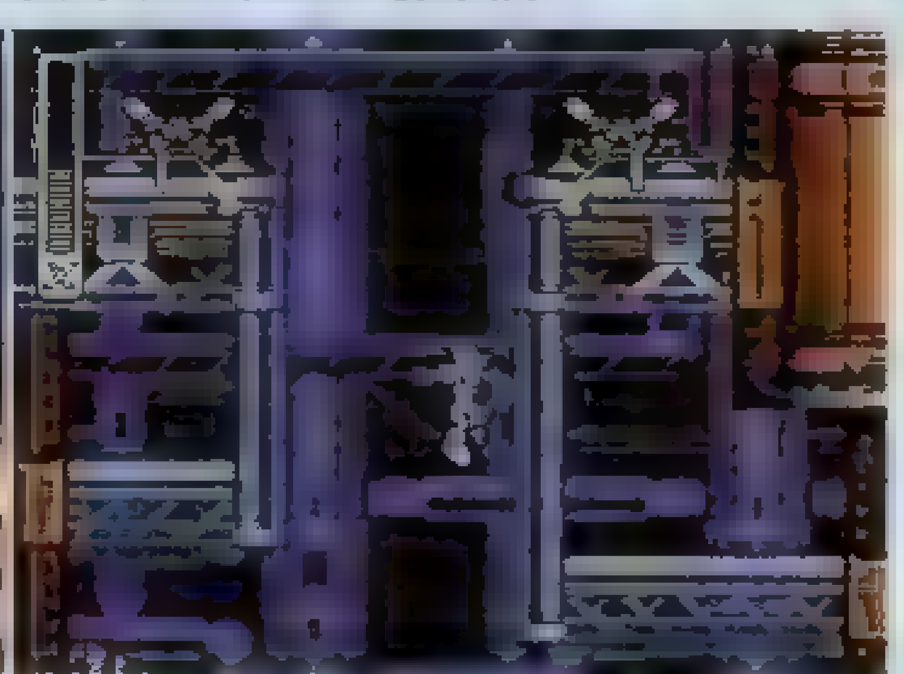
▲挤牛奶就是其中的一个小游戏

www.pluumbook.cn

多机种 洛克人X 收藏版 ACT Capcom

在Capcom推出了数个正统“《洛克人》系列”的合集之后，终于轮到“《洛克人X》系列”推出合集了！这次合集共会收录7款《洛克人X》游戏，从当年SFC平台上的一二三代，到PS平台的四五六代，此外还有PS上的赛车类洛克人游戏——《洛克人 战斗与竞速》(Mega Man Battle and Chase)。玩家可以经历“《洛克人X》系列”的成长过程，从系列初期只能使用X，到后期ZERO也成为超人气的主角之一。而“《洛克人X》系列”中最经典的一作《洛克人X4》，更是值得所有动作游戏爱好者重温的一款作品。更何况，这次在重温这些经典游戏的同时，还可以在游戏过程中不断获得欣赏游戏插画的奖励。


▲《洛克人X2》的华丽开场。


▲《洛克人X3》画面，X已经穿上了特殊装甲。

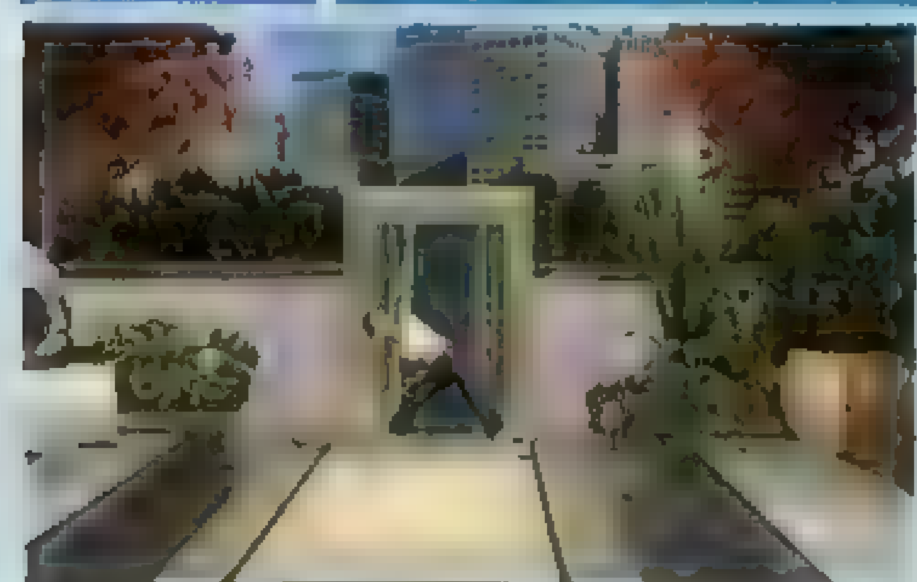
PSP 海豹突击队：火线小组B ACT SCEA

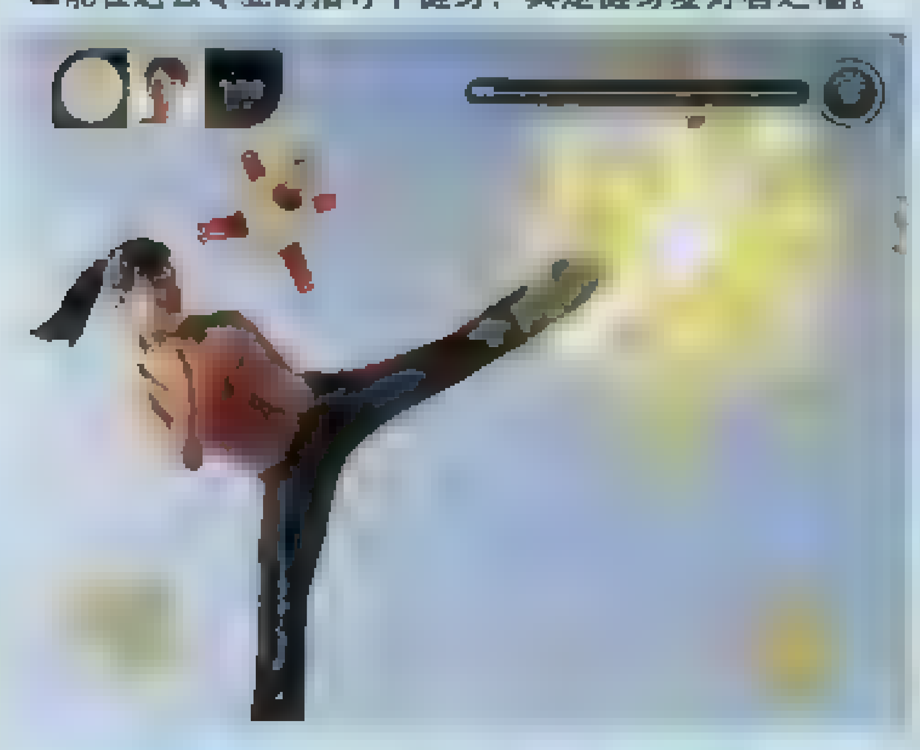

▲PSP版《海豹突击队》同样支持多人联机游戏！



SCE的“《海豹突击队》系列”终于决定进军PSP了！《海豹突击队：火线小组Bravo》将和PS2版刚公布的系列新作《海豹突击队3》保持风格统一，总共14个关卡中有大多数都与PS2版一致。不过，本作中也加入了在智利的多种新任务。虽然PSP版没有右摇杆，但本作也对此做了一些相应的系统更改，让射击时同样会很有手感。此外，本作与玩家共同行动的队友只有一个，我们可以通过菜单向其下达例如出击、潜行等指令。本作最大的特色就是能够与PS2版进行联动，可以相互触发、继承新任务、新武器或道具。PSP版将支持多人联网对战，但是在没有语音麦克风的情况下，只能以各键位所代表的简易语句进行交流。

PS2 EyeToy:健身操 SPG SCEE


▲能在这么专业的指导下健身，真是健身爱好者之福。



SCEE的伦敦制作室一直都在挖掘EyeToy的潜力，并通过技术的不断完善给玩家带来全新的游戏方式。在当前健身全球大热的形势下，SCEE将推出这款以虚拟健身中心为主题的《EyeToy：健身操》，玩家可以通过各种健身操塑造自己的完美体型。本作将利用PS2的内置时钟，为玩家制定长达12周的健身计划！来自耐克Motionworks的专业健身教练担任本作顾问，设计了来自跆拳道、踢拳道、现代舞、有氧运动、空手道、瑜珈等运动的各类健身操，将会综合考验玩家的反应能力、姿势、平衡能力等各方面身体能力，通过呼吸、凝神以及放松等方式进行全方位的锻炼。

多机种 疤面煞星：世界是你的 ACT VU Games

《疤面煞星》是去年公布的一款《GTA》式动作游戏，今年的E3展上确定将会是次世代机种PS3及X360，不过目前公开的仍然只有PS2和Xbox版的消息。《疤面煞星》最初是Howard Hawks在1932年导演的一部经典影片，可以说是犯罪电影的开山之作，后来在1983年由Brian De Palma翻拍，并由影帝阿尔·帕西诺(Al Pacino)主演，获得了更大的成功。游戏版的剧情则是对电影的延续。本作故事发生在犯罪之都迈阿密，讲述黑帮混混Tony Montana东山再起创建毒品王国的故事。从E3公布的试玩版来看，本作的战斗系统以及追车战系统都与《GTA》非常相似，并且比《GTA》还要火爆。


▲以迈阿密为背景让人想起了《GTA 罪恶都市》。


▲这个美丽的海港却是美国谋杀率最高的城市。

多机种 狙击精英：柏林1945 ACT Namco

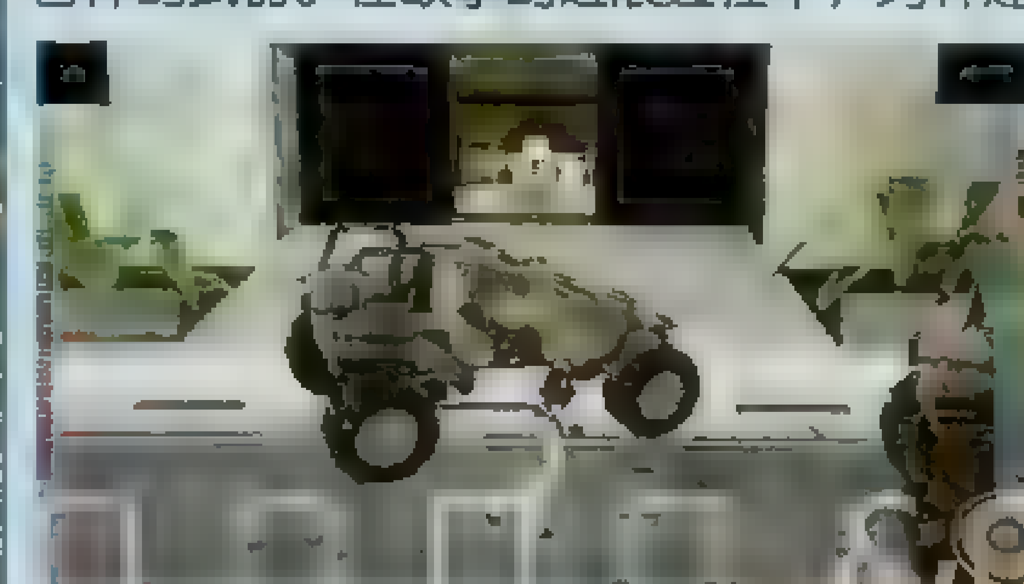
近来Namco开始大力开发欧美市场，这款《狙击精英》就是由美国Namco发行、英国Rebellion制作室开发的典型美式战争动作射击游戏。去年9月Namco已经公开了Xbox版，今年E3展又公开了PS2版。在游戏中，玩家扮演二战末期的美军狙击手，乔装为德军士兵深入敌后阵线。本作的故事模式共有28个任务，可以单人完成也可以双人合作进行。本作的狙击系统非常专业，考虑到了重力、风力甚至心跳频率对于狙击行动的影响，目标离得越远，玩家越要考虑到相关的影响因素。本作有第一人称和第三人称视点两种模式。如果能够一枪爆头，还会切换到慢镜头的子弹轨迹特写，具有极强的表演效果。


▲画面采用了光晕效果，给人柔和而真实的感觉。

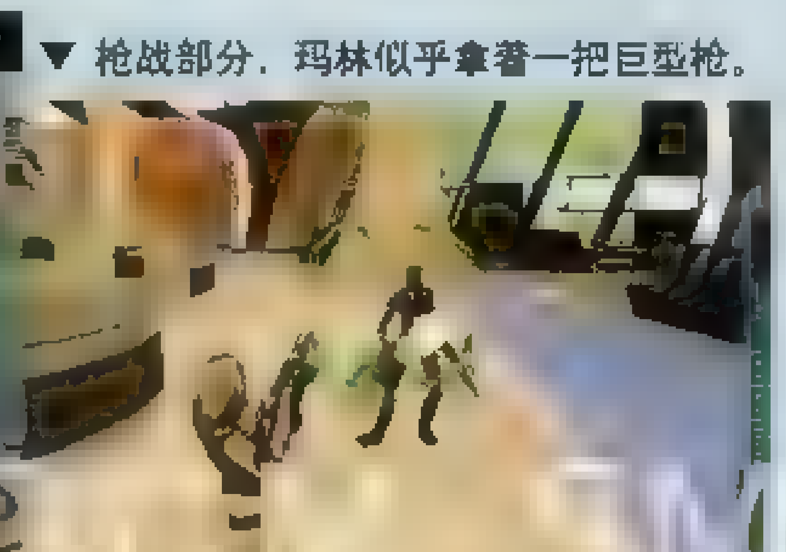

▲与多数二战游戏一样，本作的场面相当火爆。

PSP 救世主降临 暗影 ACT Majesco

知道Majesco重金投入制作与宣传的《救世主降临 觉醒》吧，该作将是系列三部曲的第一作，而现在，PSP上的这款《救世主降临 暗影》则是系列作的一部外传，它与三部曲将处于同一个世界观中。《暗影》将和《觉醒》一样具有各种丰富到惊人的动作要素，如近身格斗、地面高速追逐战、空战、坦克战等等，而且游戏中的许多场景都是可以破坏的，大大增强了游戏的爽快感。在本作中，玩家扮演的是雇佣女飞行员玛林·斯蒂尔(Marin Steel)，为了粉碎外星人的侵略计划而战！玛林同样具有超能力，而且游戏中玛林还可以使用各种各样的武器。在故事的进展过程中，玛林还将会遇到《觉醒》的主角……

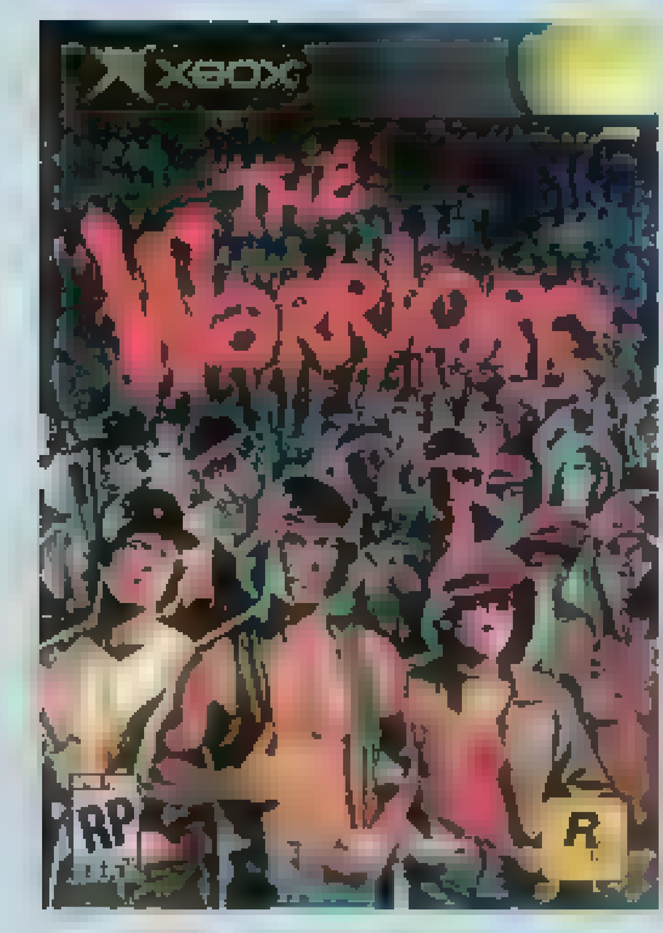

▲除了丰富的动作之外，主角还可以驾驶各种交通工具。

▼枪战部分，玛林似乎拿着一把巨型枪。



E3花絮 阿修罗：为了解决在会场只能买到高价饮料的问题，在向导的带领下，我们在购物中心购买了一箱水果口味的饮料。但是几个编辑品尝以后都大叫难喝，阿修罗却非常喜爱，于是一箱饮料就全部被阿修罗“独吞”了！

多机种 战士帮 ACT Rockstar



1979年Walter Hill推出了一部名为《战士帮》的电影，将当时纽约犯罪和腐败之风盛行的现状搬到了银幕上，成为街头黑帮电影的经典之作。如今Rockstar正试图以这部电影为题材打造他们的又一部《GTA》。本作的故事发生在电影版之前的几个月，讲述了纽约黑帮“战士帮”(The Warrior)成立的经过。本作同样含有动作成分，不过与《GTA》相比，本作的重点在于黑帮混混们的街头打斗，而不是街头枪战，在打斗方面，本作吸收了很多70年代动作电影的动作特点。本作的探索性也非常丰富，玩家可以在纽约街头到处探索。此外游戏中还加入了经济系统，可以通过各种手段获得金钱。



▲游戏画面和人物造型忠实再现了电影的特点。

多机种 靛青预言 AVG Atari

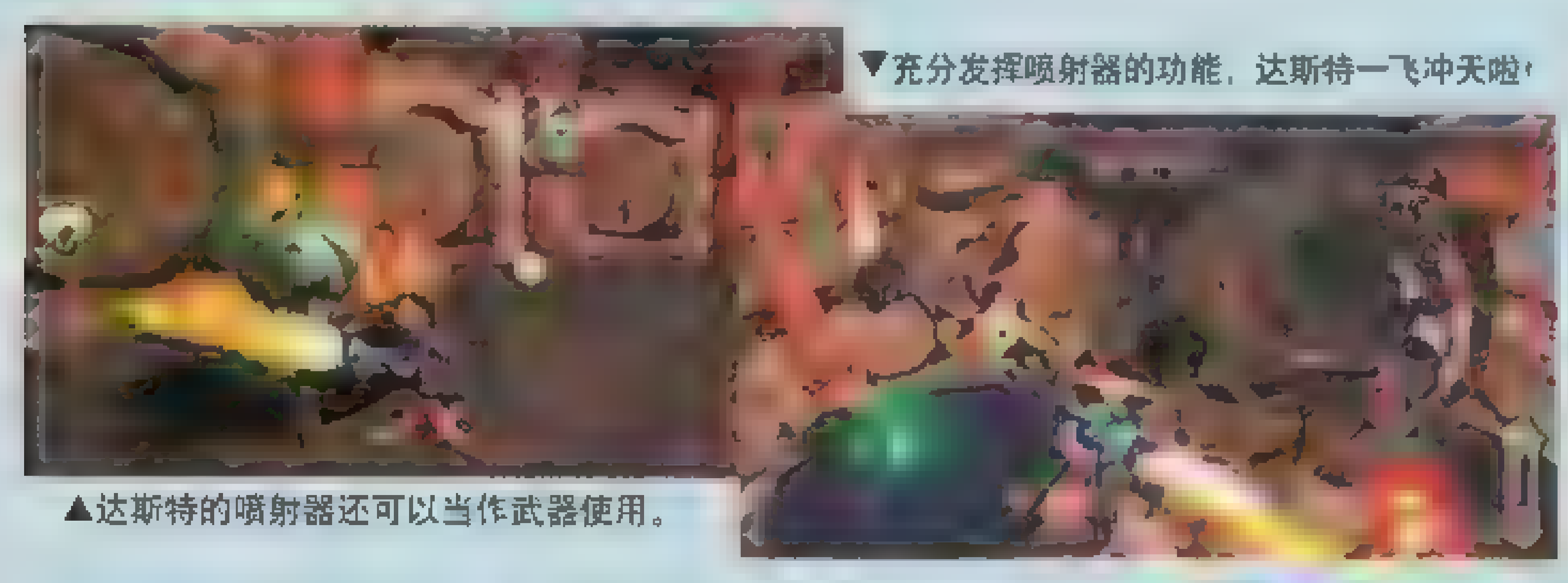
你试想过脑海里的幻像能控制你杀人吗？由法国游戏公司Quantic Dream制作开发，Atari发行的《靛青预言》就是一款讲述幻像杀人的恐怖悬疑游戏。游戏的故事背景设置在喧闹繁华的纽约，有一群人经常受到不明动机的驱使而随意杀人，且杀人手法完全一致。玩家将同时扮演其中一名犯人卢卡斯·凯恩和罪案调查员拉·瓦伦蒂，也就是传统观念中的正邪两方，以这种双线推动的方式来发展游戏剧情。本作最为值得称道的是它的“交互式创作环境”系统(Interactive Creative Environment)，当玩家操作主角的任意一方在剧情中所作出的细微选择均能对另一方的剧情产生逻辑性的影响，这无疑会令玩家对剧情的投入程度大增。





PSP 达斯特 ACT SCEA

杰克的搞笑搭档达斯特将在PSP上展开属于他自己的一次明星旅程！这就是以他的名字“Daxter”命名的一款平台跳跃式的ACT。达斯特在本作中的装备是一根苍蝇拍和一把劲道十足的喷射器，哈哈，没错，苍蝇拍，有够搞笑的设定。利用这两种道具，玩家在游戏中会遇到很多需要充分发挥道具性能的关卡设计。除了道具外，达斯特还可以作出潜伏前进、攀爬、喷射推走等等丰富的动作，可以说现在的达斯特已经不同于以往了。本作将能够和年底推出的《杰克X：赛车大战》联动，只要把你的PSP连到PS2上，玩家就能将本作中的角色传送到《杰克X：赛车大战》中参与飙车大赛。看来“《杰克》系列”的爱好者要想玩齐两款作品，还得准备购入PSP了。



▼充分发挥喷射器的功能，达斯特一飞冲天啦！

▲达斯特的喷射器还可以当作武器使用。

GBA 合金弹头 ACT SNK Playmore

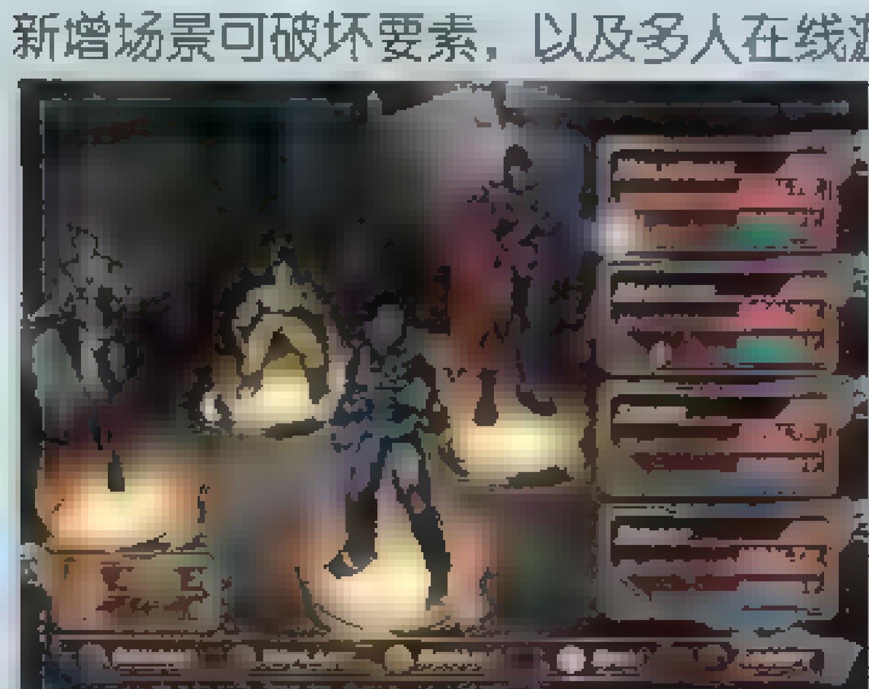
SNK Playmore终于打算一刀不剪地将街机版的原创经典移植到GBA上了。主角Marco和Tarma将奉命出战，利用手上的重机枪或火箭弹等等经典的武器装备，射击游戏中一切会移动的物体。GBA版的素质相当不俗，与街机版相比也不逞多让。从1996年到2005年的今天，《合金弹头》也已经走过了将近十年的岁月。虽然《合金弹头》的创作灵感是来自于以前的“《魂斗罗》系列”，但是《合金弹头》独特的美术设计和喧闹快活的气氛营造为其赋予了独有的个性，《合金弹头》更在当年获得了日本街机奖的数项大奖。相信每一个玩过原作的玩家都会为《合金弹头》而感动，如果你还没体验过原作，这次的GBA版就不要错过了。

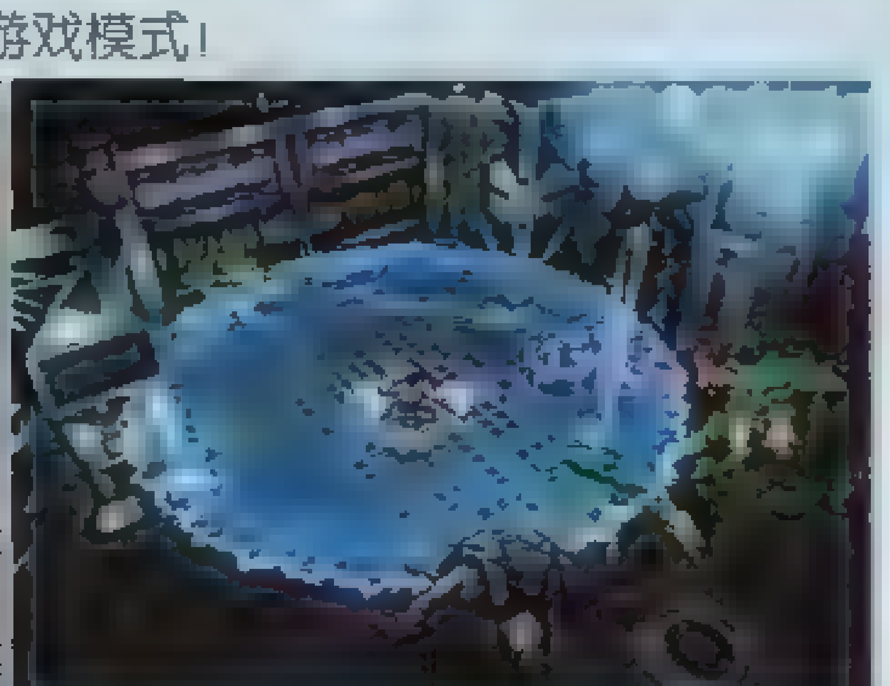




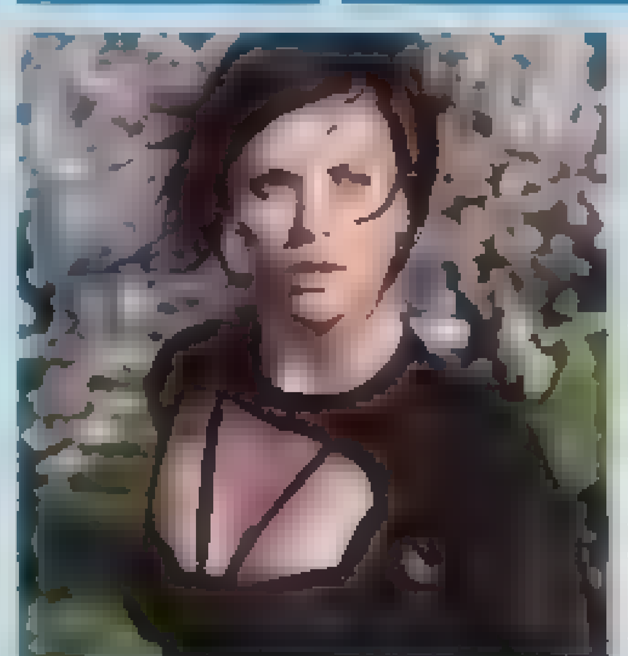
多机种 X战警传说II A·RPG Activision

自从去年推出的《X战警传说》成为史上销量最高的《X战警》游戏之后，Activision再接再励决定推出续作，续作将完全继承前作的风格。游戏类型仍为美式A·RPG，就是以俯视角控制角色，让角色在迷宫一边冒险，一边不断击倒所出现的敌人，但游戏与其他美式A·RPG的不同之处在于：一、游戏的动作性和打击感远远强于其他美式游戏；二、游戏是以四人组队的形式进行的，玩家可以控制其中一个人，并可以随时切换所控制的人；三、游戏采用的是卡通渲染式画风。怎么样？听起来是不是很有意思，续作将在各个方面对游戏进行加强，如更多的超能力、超过100种以上的敌人、更强的游戏性、新增场景可破坏要素，以及多人在线游戏模式！





多机种 魔力女战士 ACT Majesco



▲查理兹·塞隆曾在2004年的电影《女魔头》(Monster)中以自毁形象的方式出演，终获肯定成为奥斯卡影后，这次出演《魔力女战士》得以还原自己的亮丽色彩，而她本人的声音和形象也会在游戏中再现。

《魔力女战士》是MTV频道的热门科幻动画片，今年秋季由奥斯卡影后查理兹·塞隆(Charlize Theron)主演的同名电影版也将与观众见面。游戏版的故事发生在动画版和电影版之间，讲述在400年后的未来，“最后之都”Bregna处于暴政统治下，而这个世界上的人其实是通过一次又一次的克隆而永远存在于世界上的，但人们却一无所知。玩家扮演的超能力女特工Aeon Flux的目的就是反抗暴政。E3展出的试玩版主要是演示Aeon Flux丰富的动作。本作的玩法有点像《波斯王子：时之砂》，玩家可以飞檐走壁，并且可以将时间变慢。□△○×键对应不同方向的攻击，无需改变方向就可以直接攻击来自各个方向的敌人。

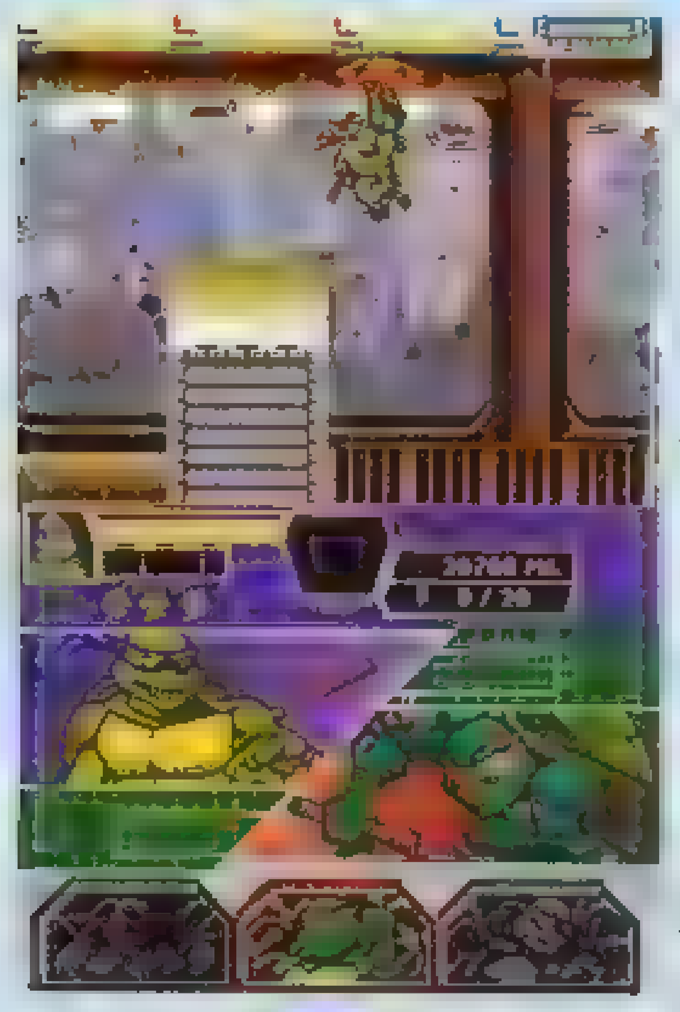


3DM-SM

▶游戏玩法借鉴了当今很多成功的动作游戏。

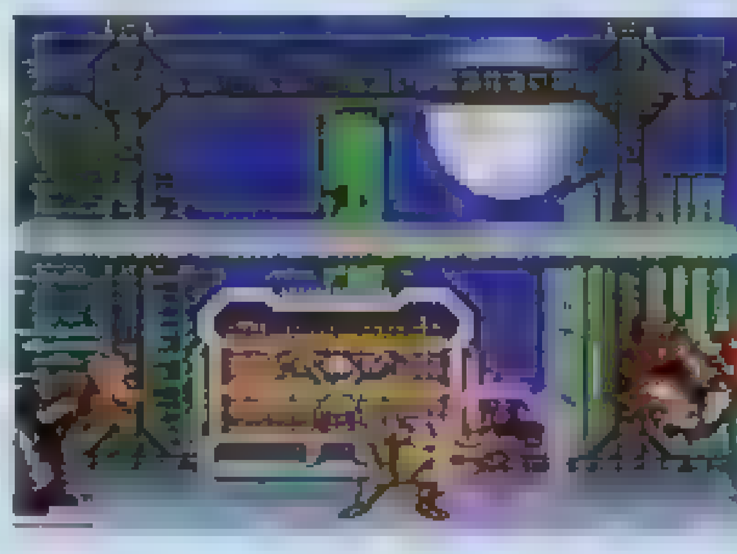
www.plumbook.cn

NDS 忍者神龟3：变异噩梦 ACT Konami



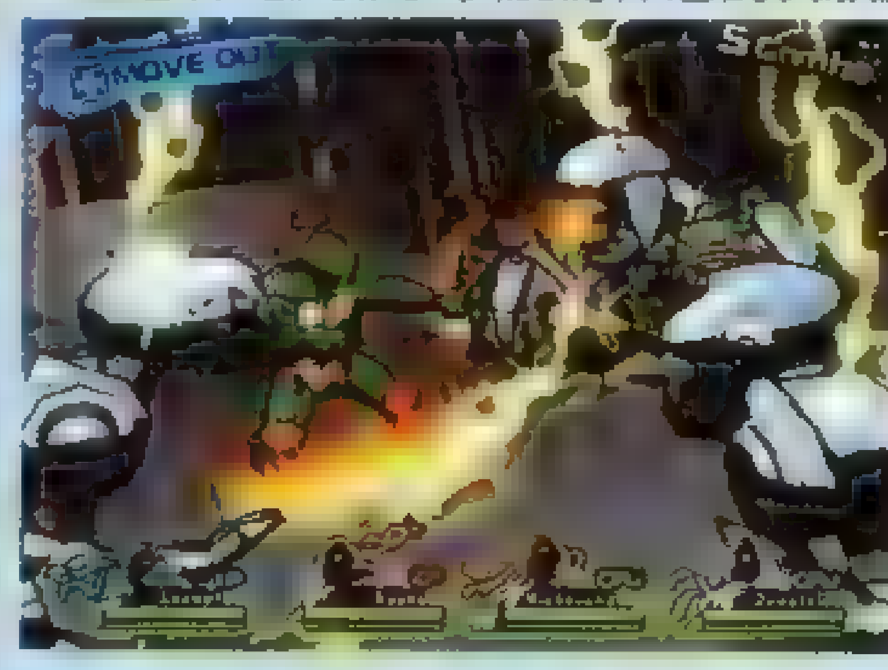
▲合理运用各个忍者龟的特殊能力。

"嗨，你好，我们是爱吃批萨饼的忍者神龟。"当年，《忍者神龟》这一部动画可谓风靡了大街小巷。从1989年在街机和NES上推出首款作品以来，如今又将在掌机新贵NDS上制作其系列新作。NDS所主打的无线连机功能将支持本作的4人合作通关模式，与亲朋好友一起玩肯定乐趣十足。本作拥有制作精良、数量可观的关卡，共分为30个基本关和20个战斗关。战斗系统以丰富的连续技为主，根据SOUL在E3现场试玩的感受，本作的动作可能还不算太流畅，但打击感却做得不错，动作也相当丰富。本作的另一个亮点就是解谜，四位忍者龟分别拥有各自独特的特殊能力，有针对性地运用特殊能力将是解开本作谜题所需要考虑的一个主要手段。



多机种 忍者神龟3：变异噩梦 ACT Konami

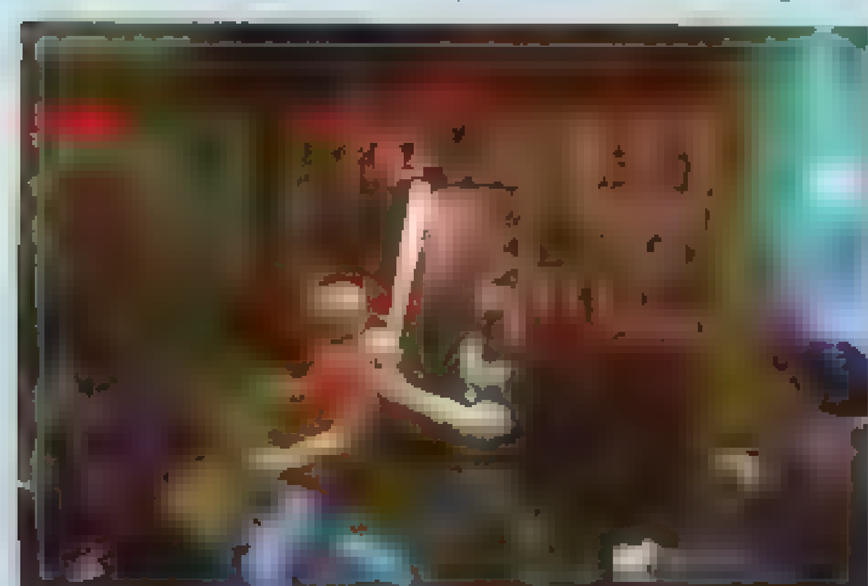
拉菲尔、米开郎琪罗、多纳泰罗、达芬奇终于回来了！四位忍者神龟第三次勇闯PS2、Xbox、NGC的家用机平台。仍和前两作一样，家用机版《忍者神龟》新作采用的是全3D画面，而且继续采用前作就起用的动画渲染技术，使得游戏画面更加接近TV版动画，令人倍感亲切。本作也将支持1~4人的合作战斗，在与朋友联合作战时，经过配合可以打出很高的连击数，而且多人游戏时更有专门设计的只有通过配合才能使出的组合必杀技！与系列前两作不同的是，本作中忍者龟的能力是会随着游戏的发展而成长的，发展的方向将可以由玩家自己来掌握。最后，当你达成了一定条件后，就可以选择游玩"《忍者神龟》系列"以前的怀旧街机版游戏！





多机种 快打旋风：适者生存 ACT Capcom

街机传世经典"《快打旋风》系列"的最新续作《快打旋风：适者生存》终于在时隔多年后重出江湖！由于科迪(Cody)被Metro City的黑社会集团绑架，玩家扮演的科迪的弟弟凯尔(Kyle)，除了要打败黑社会帮派救出哥哥外，还得清除城市内由于新毒品大肆泛滥而引起的暴力斗殴。新增的"战斗本能"系统能够在限定的时间内提升角色的速度，而"反击时间"系统的效果则类似于"子弹时间"。"声望值"的高低会影响到隐藏要素的开启、NPC和敌人对玩家的行为判断。通过完成任务和打败敌人能够赚取声望值和金钱。金钱则可以用于购买武器、情报或雇佣同伴。作为核心系统的战斗部分，本作的连续技非常丰富，而且还会根据玩家的不同键位组合打出超级连续技。



▲原《快打旋风》的经典人物科迪也在游戏中出现！

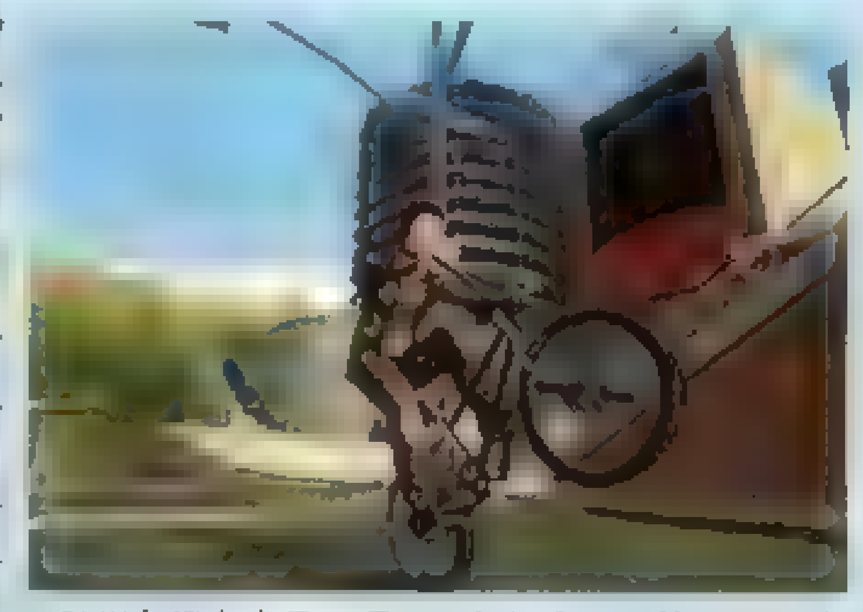


▲本作呈现出一种粗犷的感觉，强调以暴易暴！

多机种 托尼霍克滑板：美国废墟 SPG Activision



"《托尼霍克滑板》系列"在最近两年的变化在于通过游戏去讲述一个默默无闻的滑板选手是如何最终获得荣耀，而本次的新作也延续了这一主题。在游戏的序盘阶段可以选择5个已经设置好的人物，然后你决定走出自己在中西部的老家前往滑板之都洛杉矶。完成任务可以获得游戏里的资金，然后就可以去服饰店和滑板专门店里去购买或设计自己个性化的打扮和滑板。在游戏中，玩家还可以踩着滑板环游整个洛杉矶市。在旅途中我们可以看到许多著名的建筑，比如中国大剧院等等。此外，本作中还可以玩到BMX自行车的相关任务，这在系列作之中还是首次出现。本作已经确定将会对应X360平台，届时玩家将可以欣赏到超精细画面的《托尼霍克滑板》游戏。



▲BMX自行车也是一项深受年轻人喜爱的极限运动。

PSP VR网球：世界巡回赛 SPG SEGA



▲就算是对网球不感冒的人，也会被《VR网球》那种特有的气氛所吸引！

SEGA于2000年在DC上推出的"《VR网球》系列"曾被奉为家用机网球游戏的经典之作。在系列作登陆到PS2、NGE、GBA等平台之后，SEGA表示将在今年秋发售该系列还将登陆PSP平台。这对于喜欢玩体育游戏的掌机玩家来说是一个好消息。目前的问题集中在PSP的16：9的宽屏幕，制作人员必须重新调整游戏画面才能体现出《VR网球》的画面效果。本作的内容主要以PS2版为主，PSP版还收录了PS2版附带的迷你游戏。PSP版还支持无线网络功能，最多能够让四位玩家同时连线进行一场双打比赛。从GOUKI在E3现场试玩的感受来看，本作可以说相当完美地移植了原作的精髓，他甚至有一玩起来就舍不得放手的感觉。

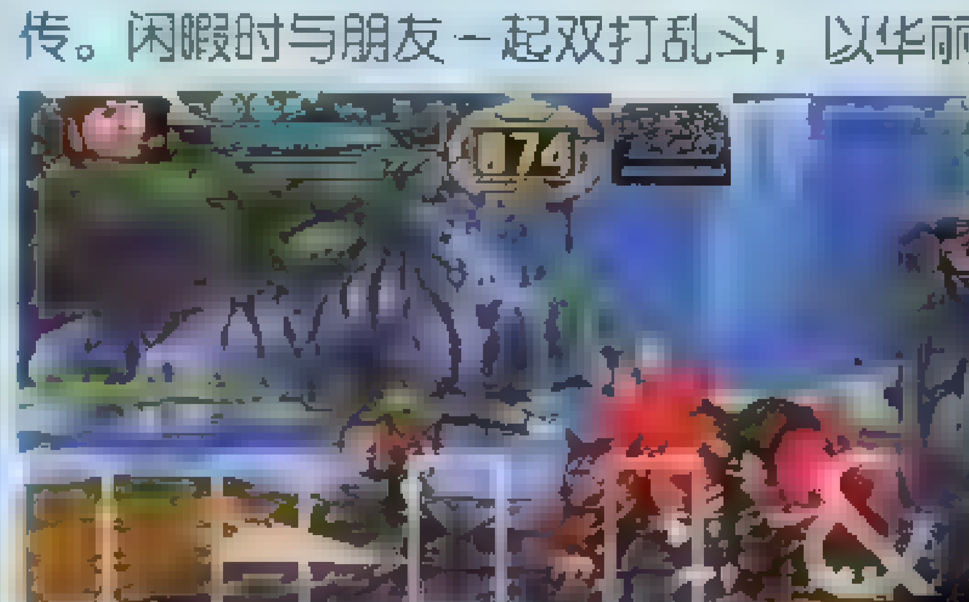


▲"《VR网球》系列"高度再现了网球运动的乐趣。

PSP 罪恶装备 审判 ACT Majesco

"《罪恶装备》系列"是以视觉派的美感，华丽流畅的连续技而著称的格斗游戏。如今，该系列将在PSP上推出一款名为《罪恶装备 审判》的ACT。以往杀个你死我活的角色们却在这里将并肩作战，人生往往不就是这样的嘛。本作采取的是2D卷轴式的横版过关，具体玩法类似于《罪恶装备 Isuka》中的迷你游戏。连续技是该系列的一大卖点，本作充分保留了格斗版中各角色的经典连续技，保证让你大呼过瘾。在本次E3展上公布的试玩版可以选用索尔、凯和纱梦这三位角色，其中像索尔和凯这种拥有强力对空技的角色在对付空中敌人时简直游刃有余。看来该系列在战斗方式上的丰富程度的确名不虚传。闲暇时与朋友一起双打乱斗，以华丽的连续技将敌人轰杀吧！

▼在PSP强大的机能下，"《罪恶装备》系列"的华丽本色在本作中得以忠实体现。



▲利用格斗游戏中的华丽动作来玩动作游戏！



www.pumbook.cn



雾里看花

——三大次世代家用主机的争霸战在E3打响

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY 编 SOUL

若干年前，亲身参加Nintendo Space World展会和E3展会就是笔者的最大梦想，这个梦想至今依然还是梦想，所幸资讯信息日益发达，已经能够收看各家新闻发布会的在线实时转播，虽在夜半时分，却还是能够感受到每个震撼信息发布时造成的巨大冲击波。话又说回来，即便能够有幸亲临E3，又何尝真能洞察秋毫，展会前后的轮番发表会说穿了不过是业界大佬们粉墨登场作秀罢了，真相和实态又岂能轻易为普通人所觉察？因此笔者对此也仅能做雾里看花之拙论……

一 攻防战

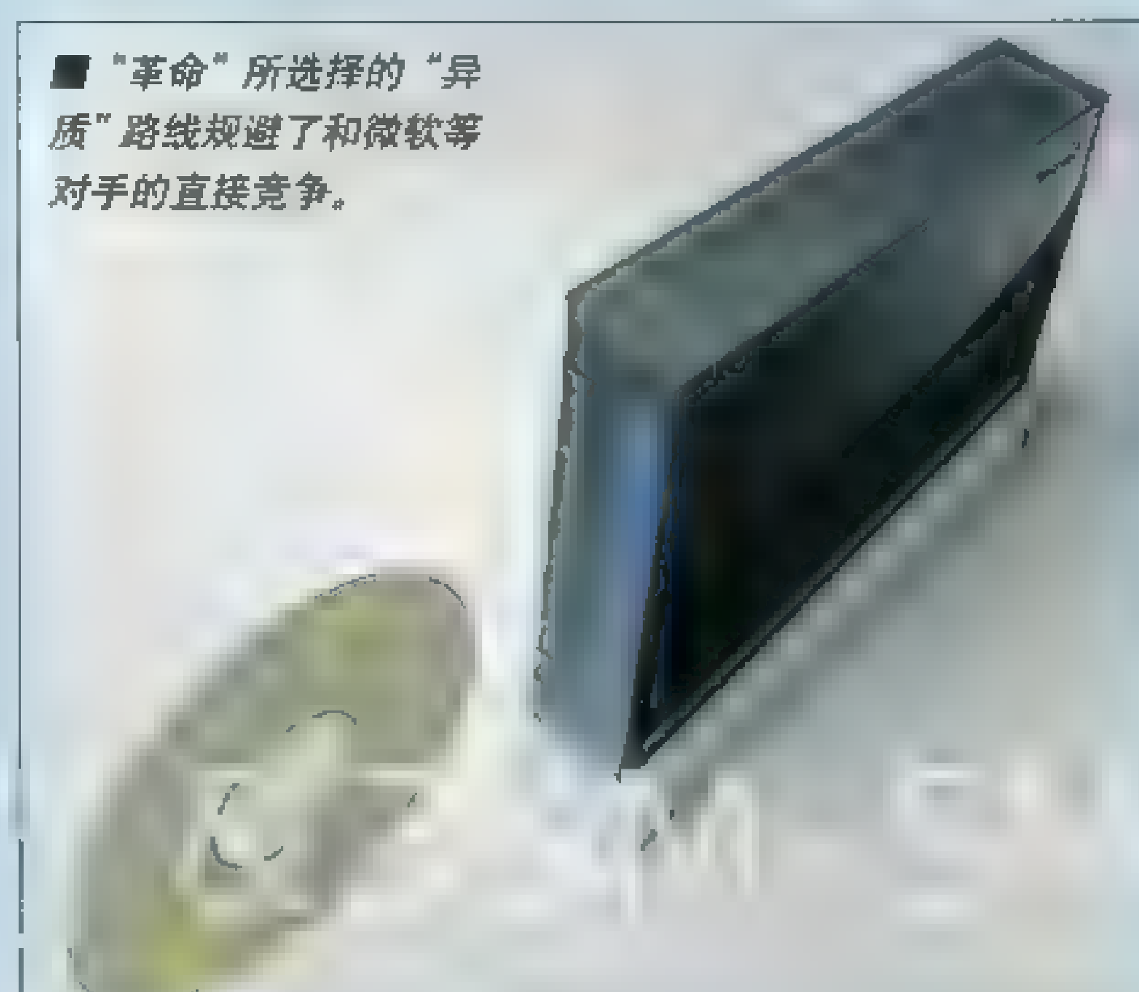
诚如绝大多数人的一致观点，次世代家用主机规格争霸战的对垒双方是微软和索尼，任天堂的“异质”宣言实质已经默认了非主流的现实。攻防两方的相互敌意已经达到了昭然天下的程度，微软在SCE的发表会场外停放了多辆涂饰着醒目的Xbox 360标记的豪华巴士接送媒体记者直达自家会场。至于SCE（索尼），在会场内外公布的PS3硬件资料，都有意无意地以Xbox 360作为横向比较的假想敌。

“每当索尼有新的游戏主机发售，游戏界就会进入一个更高的层次，PS3的到来将使得全世界的互动娱乐能够真正达到艺术层次！”Take Two的高层在SCE新闻发表会上如是说。

从表面看，两场发表会，索尼无论在硬件机能展示和软件阵容等各方面都完全占据了上风。搭载全新CELL和RSX芯片的PS3图像表现能力之高令人瞠目结舌，而Xbox 360如果仅从影像演示来看，似乎让人感觉这些演示的品质只是现世代规格的强化版本而已，Tecmo的大作《DOA4》粗看和Xbox前作并没有太多本质的进化，而PS3版《铁拳》最新作预告片中风间仁的发肤真实感堪称纤毫毕现。软件阵容的发表，索尼更是尽显霸者风范，几乎囊括了《潜龙谍影4》、《铁拳》新作、《鬼泣4》和《GT赛车》新作等超级大作，独占发表的怪物软件“《横行霸道》系列”最新作更是从先前疑云重生的多方猜测状态到完全水落石出。反观微软阵营，无论参入厂商和发表软件，并没有太多让人震惊的兴奋点，惟一意外的只有Square Enix发表了对应Xbox 360平台的网络游戏大作《最终幻想XI》，然而微软都没有借此大造声势，个中隐情着实令人费解。在美国发表会的同一时间段，微软在日本也举办了一场发表会，这场发表会的做秀主角是坂口博信、冈本吉起等著名业界在野人士，其中坂口博信亲自操刀的《蓝龙》和《失落的奥德赛》显然以目前日本两大RPG王牌《DQ》和《FF》作为假想敌。微软大量拉拢在野人士的举动，或许也暗示着该社拉拢日本主流第三方厂商的工作进展并不理想。

任天堂的新闻发表会很“不幸”地姗姗来迟，无论与历届E3展会横向对比，还是和其他硬件两社出展阵容的纵向比较，任天堂本届的新闻发表会可以说是最没有“料”的一次，但事后的各方面反响却超出想像。之前曾有传言任天堂会在本次展会发表GBA的正统后继主机，但显然在NDS发展的关键时期公开这样的计划并不明智，以时尚造型设计吸引Light User的GameBoy Micro（GBM）的发表无疑是走了一步妙棋，根据各方面汇总的调查报告显示，预定今秋推出的GBM可能成为年末大畅销商品，该产品将延续GB系列的畅销神话。本次发表会上，任天堂对于第三方软件支持的鼓吹低调了许多，仅仅着重透露了Square Enix对“革命”的业务提携，总体上宣传其游戏概念要多于透露实质的内容，在营造神秘感方面取得一定的积极效果。或许任天堂对于软件阵容的讳莫如深也出于迫不得已，有业界人士传言任天堂在前一天的SCE盛大发表会后紧急变更了发表会进程，就现实而言并非没有可能性。任天堂在北美的两个第二方厂商“第五元素”（编注：“《星战：侠盗中队》系列”的开发者，该系列只在任系平台推出）和“硅骑士”（编注：NGC在北美的人气游戏《永恒的黑暗》以及《潜龙谍影 孪蛇》的开发者）分别宣布加盟PS3和Xbox 360两阵营，也间接显示了该社目前的严峻现状。微软的精神领袖比尔·盖茨日前在接受美国媒体时直言不讳地指出：“众所周知家用游戏产业的领导者将在微软和索尼之间产生，未来将没有让任天堂在夹缝中生存的空间……”虽然世界首富比尔的言论尚待时间验证，但任天堂的未来确实充满了诸多不可预测的变数。

所谓外行看热闹、内行看门道，各大权威机构在E3结束后纷纷发表了对三大硬件商的看法，其中最直观的还是股价指数的反应，微软股价在展会期间始终波澜不惊，索尼出现小幅下挫，任天堂则在一周内上升了9%，充分体现了广大投资者的心理。《日本工业新闻》等多家媒体在对PS3超强性能表示惊叹之余，又对索尼投资规模的进一步扩大表示了极大担忧，投资规模膨胀意味着经营风险急剧增加，而竞争激化又将进一步导致索尼仰赖的权利金（编注：



■“革命”所选择的“异质”路线规避了和微软等对手的直接竞争。

本文仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。


■任天堂E3新闻发布会上，宫本茂专门为《任天狗》做了一场秀。

指向软件商收取的费用）来源减少，一旦陷入僵持局面，索尼的财务体系质势必无法维持与微软的长期抗衡。事实上，索尼在本次发表会上如此大肆张扬的举动，意在向世人昭示其业界正统霸主的地位，其迫切焦虑之心显而易见。微软的第一代主机Xbox由于过度追求硬件高性能，导致其至今仍深陷赤字泥沼，该社已经汲取了前代的成败得失经验，采取了更加稳健的策略与索尼周旋。Xbox 360硬件成本的财务预算将趋于合理化，微软期望到2007年度其家用游戏事业能够实现赢利，不过许多市场分析家依然认为微软对未来形势的估计过于乐观。任天堂股价连续走高的原因主要有两点：最重要的一方面是市场分析家对GBM普遍看好。此外"革命"所选择的"异质"路线规避了和微软等对手的直接竞争，继续维持高效率的成本控制手段，未来可能会继续保持良好利润率。一些调查机构也相继发表了对未来三大主机市场前景的展望，所有机构都对任天堂"革命"的市场份额保持了惊人的一致，推测该主机将占据全球市场份额15%左右（NGC当前在游戏界的全球市场占有率为19%）。而对PS3和Xbox 360两方的预测则出入较大，多数人的意见认为PS3将占据45%～60%的市场份额继续维持霸主地位，但优势地位比PS2时期明显减弱。对Xbox 360的市场预测最低20%、最高为45%（Xbox当前的全球市场占有率25%），大多数人都确信先行之利的Xbox 360肯定会比Xbox取得更大的成绩。

三大主机可能并不会出现同时发售的情况，PS3的发售时期必然会对今后势力图的划分推移产生巨大影响。根据微软2005年度的财务报告显示，本年度Xbox 360预定销售300万台，从种种迹象表明，Xbox 360几乎铁定年末圣诞商战期间在北美上市，比其他两款主机保持至少数个月的先行优势。美国任天堂的发言人近日在接受采访时明确表示"革命"的合理推出时间应该在2006年下半年，我们根据过去岩田聪等人的相关发言推断，"革命"在2006年11月发售的可能性非常高。昔日FF之父、如今微软阵营炙手可热的业界大腕坂口博信近日的一番言论颇值得玩味再三："PS3的硬件性能确实非常令人震惊，但是我询问了许多参与PS3硬件设计的老朋友，连他们也不清楚什么时候才能够完成设计……"PS3在本届E3虽然展示了惊人的硬件性能，但这款主机的最终设计并未完全定型，前所未有的硬件架构设计和次世代光盘统一规格的问题等诸多方面因素导致PS3的推出时间表会大幅度押后，PS3计划的进度成为目前整个业界瞩目的焦点。PS3在本财务年度发售基本绝望，比较合理的推出时机是2006年春夏之交，不但可以在Xbox 360羽翼未丰时迅速追越，而且更可以令迟到的"革命"陷入进退维谷的困境，但如果押后到2006年圣诞商战期间，则可能遭遇其他两款主机前后夹击，陷身泥沼战的僵局。

三大次世代家用主机的争霸战就仿佛一场与时间赛跑的游戏，取得先机者虽然未必能够获得最终胜利，但天时之利显而易见。



三 转折点

随着次世代家用主机大战正式揭幕，未来大型游戏软件的开发计划动辄数千万美元之巨，已经没有什么第三方软件商再敢于把自身命运维系于一家一姓，全面跨平台发展成为本届E3大展的另一大动向。素来奉行"胜马"经营理念的Square Enix（"胜马"理念意指只追随占有明显领先优势的平台系统推出对应商品）也破天荒第一次宣布跨平台发展计划，其看家招牌大作《FF》将以不同的形态同时登陆三大平台。竞争格局扑朔迷离，越来越多的第三方厂商选择分散投资以规避风险，然而日益残酷的市场依然将吞噬许多弱者。

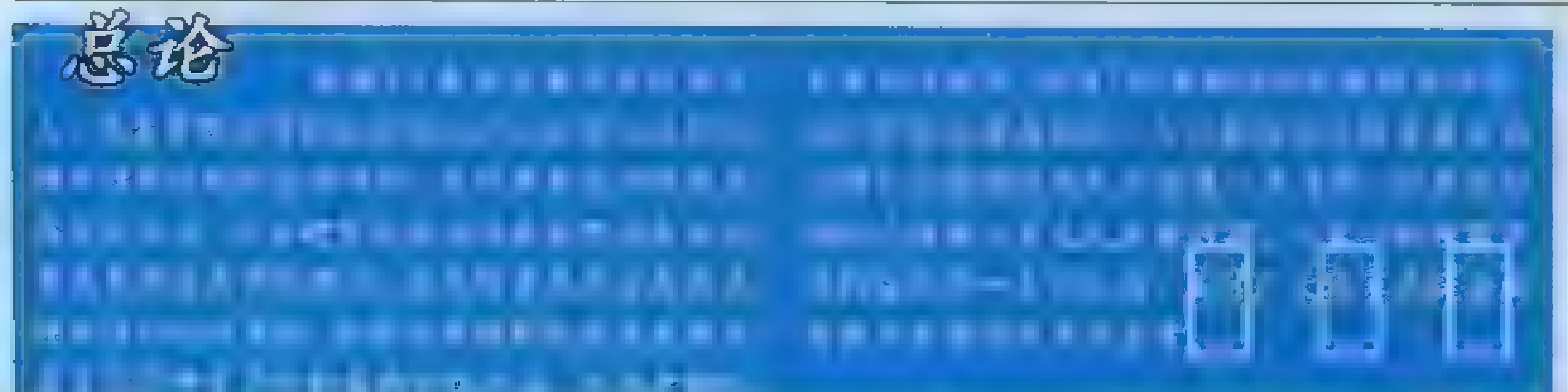
对于Xbox在本轮家用主机大战的异军突起，最重要的原因之一就是微软能够开发出"《光环》系列"这样的杀手级超大作，当然也许连微软自己也没有想到"《光环》系列"能够这么成功。事实上"《光环》系列"的商业成功绝非偶然，从本世纪开始，TV游戏的消费层就开始出现巨大变化，玩家层的改变造成了整个业界的兴衰更替，以上理由足以解释任天堂何以迅速衰退。从目前的迹象推断，广大玩家已经开始对部分多年一成不变的游戏产生了排斥心理，TV游戏产业已经迎来了关键的转折时期。最近诞生于任天堂NDS平台的掌机游戏《任天狗》已经很能说明问题了，游戏的成功并不仅取决于硬件性能的强弱，开发者的创造力和对流行元素的把握能力才是真正的关键所在。当然，我们也不能否认硬件是软件创造的发动机这个客观事实，次世代主机的性能飞跃赋予了游戏开发者更广阔的想像空间，未来肯定会诞生大量全新形态的游戏。许多人对于任天堂"革命"主机的强烈期待，原因正基于此。

过去从来没有人能够预测到《光环》和《横行霸道3》的巨大商业成功，我们更加无法预知今后在三大平台将会诞生何等形态的划时代作品，未来的商业竞争与其说是硬件规格的竞争，还不如说是游戏创意的角逐，TV游戏产业的大势终究还是应该由游戏来决定！

所谓谋事在人、成事在天，没有什么人可以预言未来成败……



总论

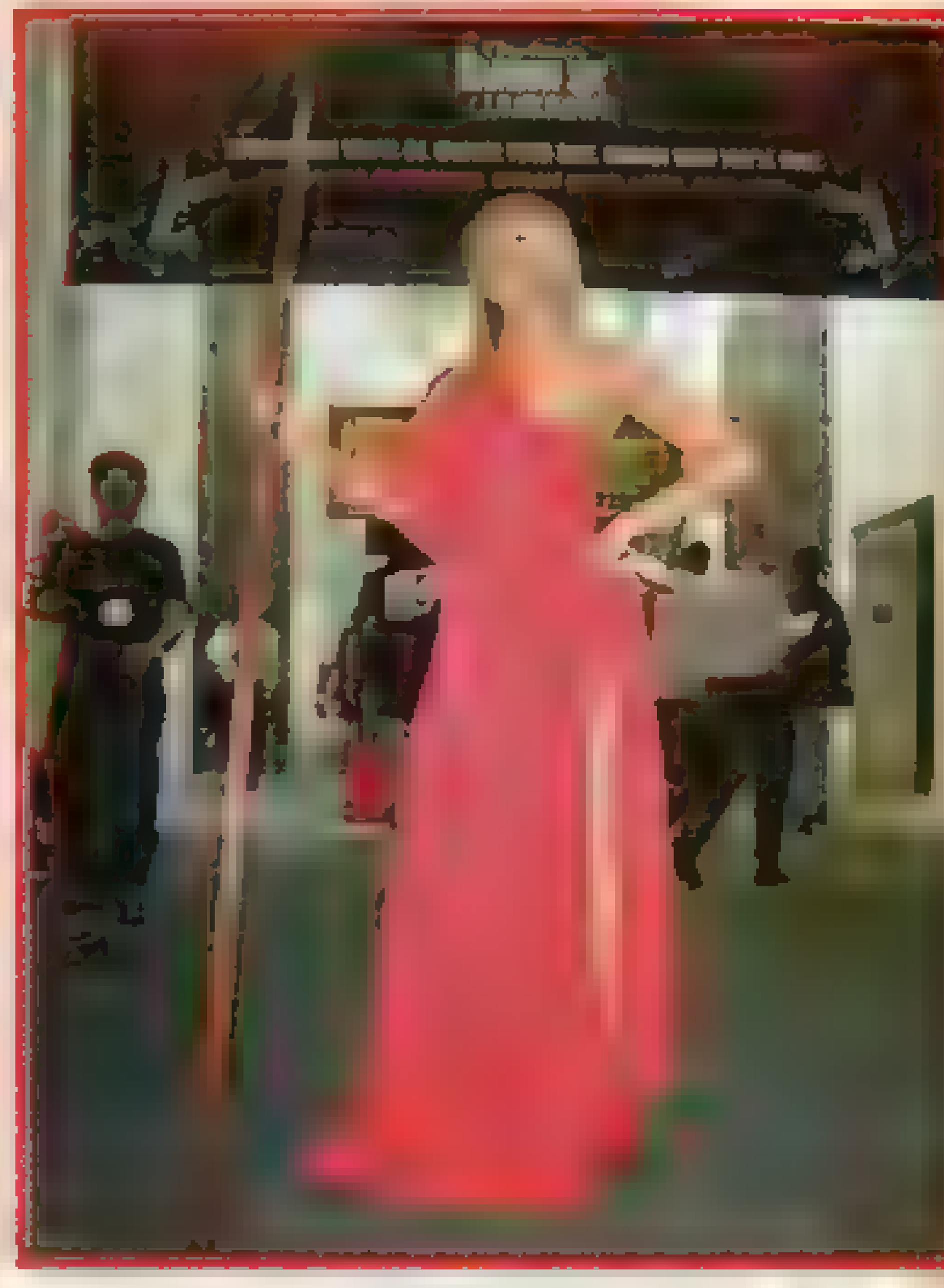


文 胜负师

E3 2005 SHOW GIRL SHOW







▲这两位是南梦宫小姐，是不是有点意外啊？

◀颇有些嘉宾风情的成熟型美女，看来美国人不怎么好LOLI啊！

▲这位SHOW GIRL演绎的可是女武神哦！当然并不是《女神侧身像》中的那一位。不过，样子还满高傲的。





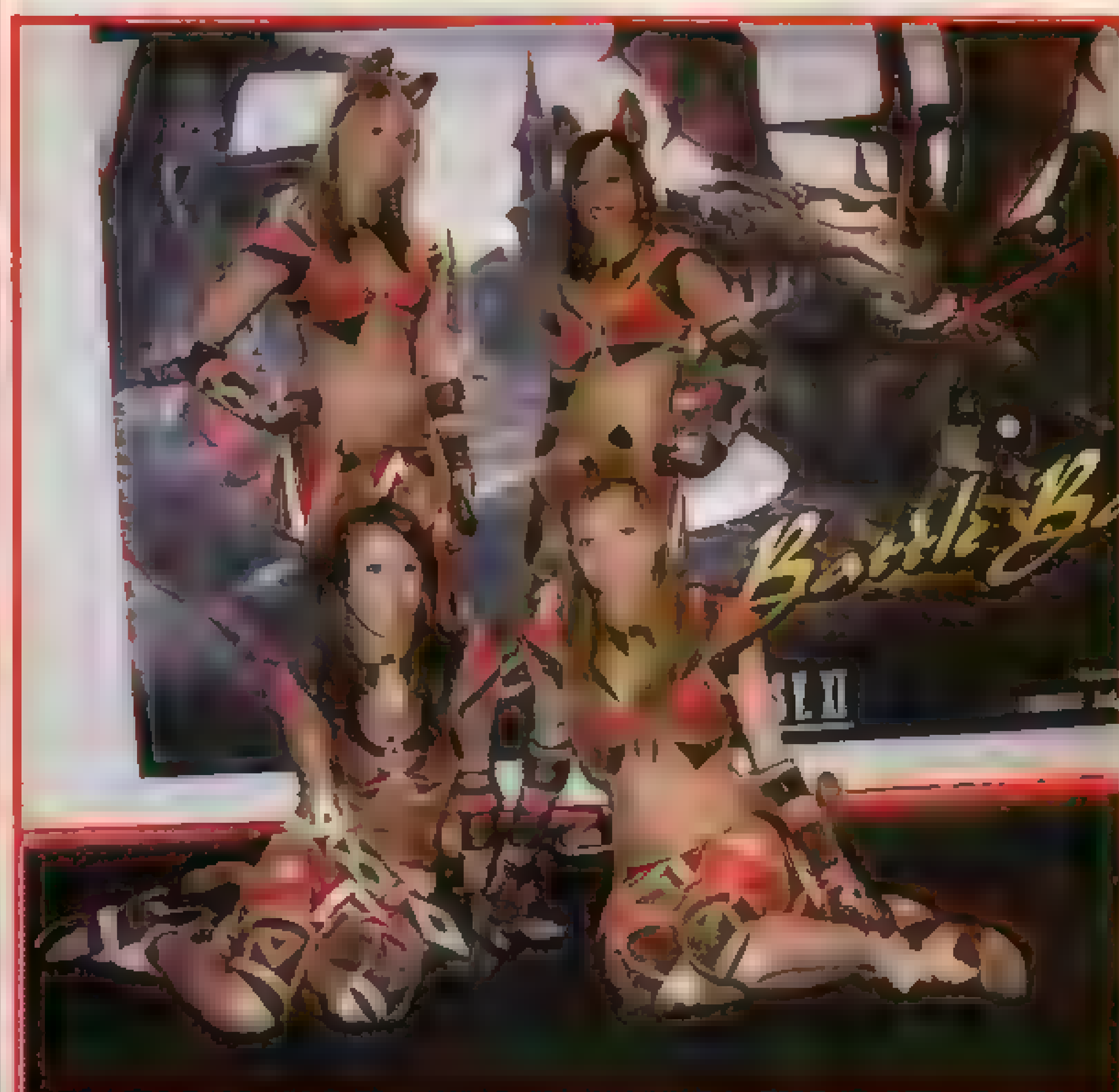


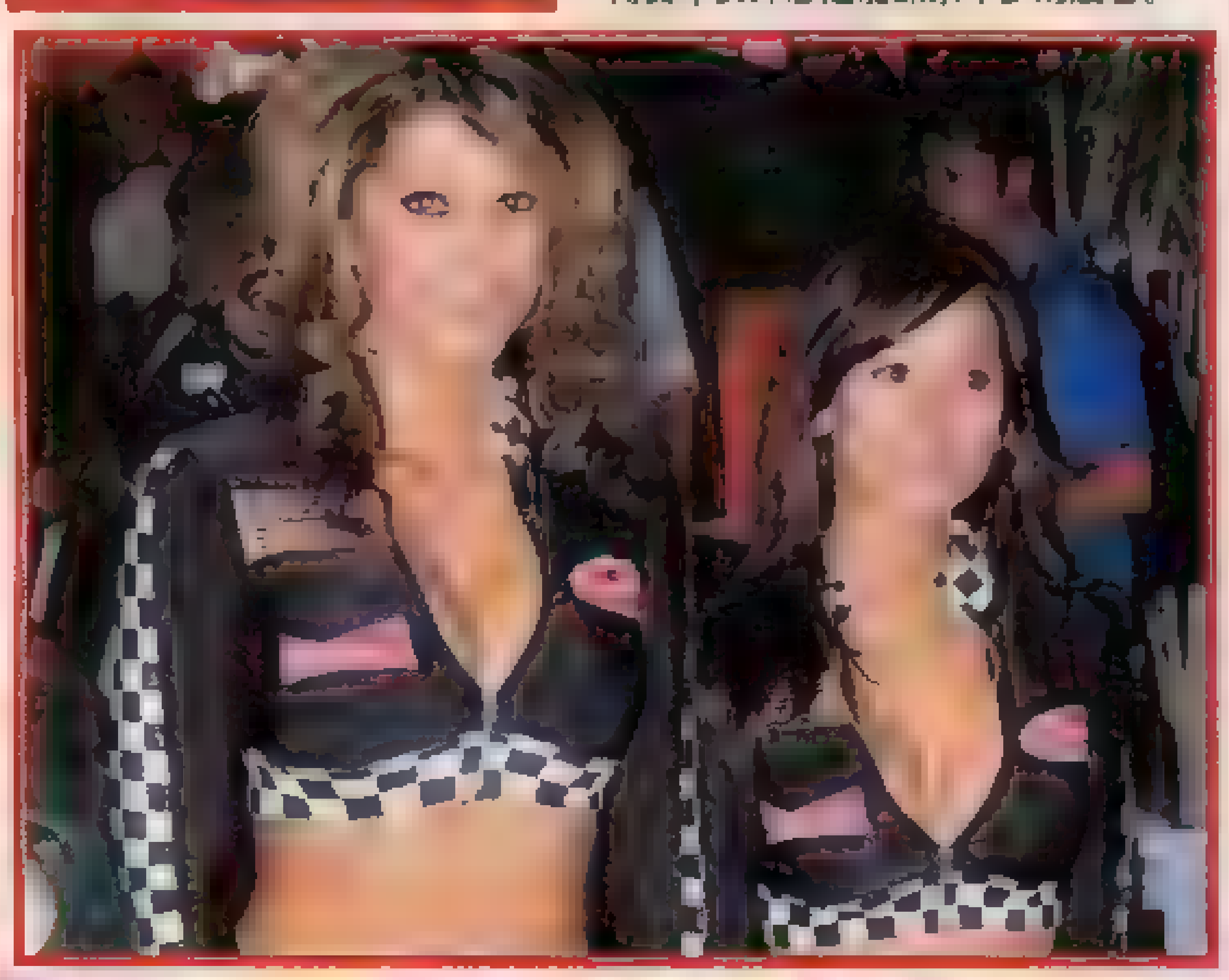
▲来自某PC游戏展示型SHOW GIRL，她们的装备官方、身材一流，只不过容姿方面就不太对亚洲人的胃口了，这几乎是本次E3 SHOW GIRL普遍存在的问题。

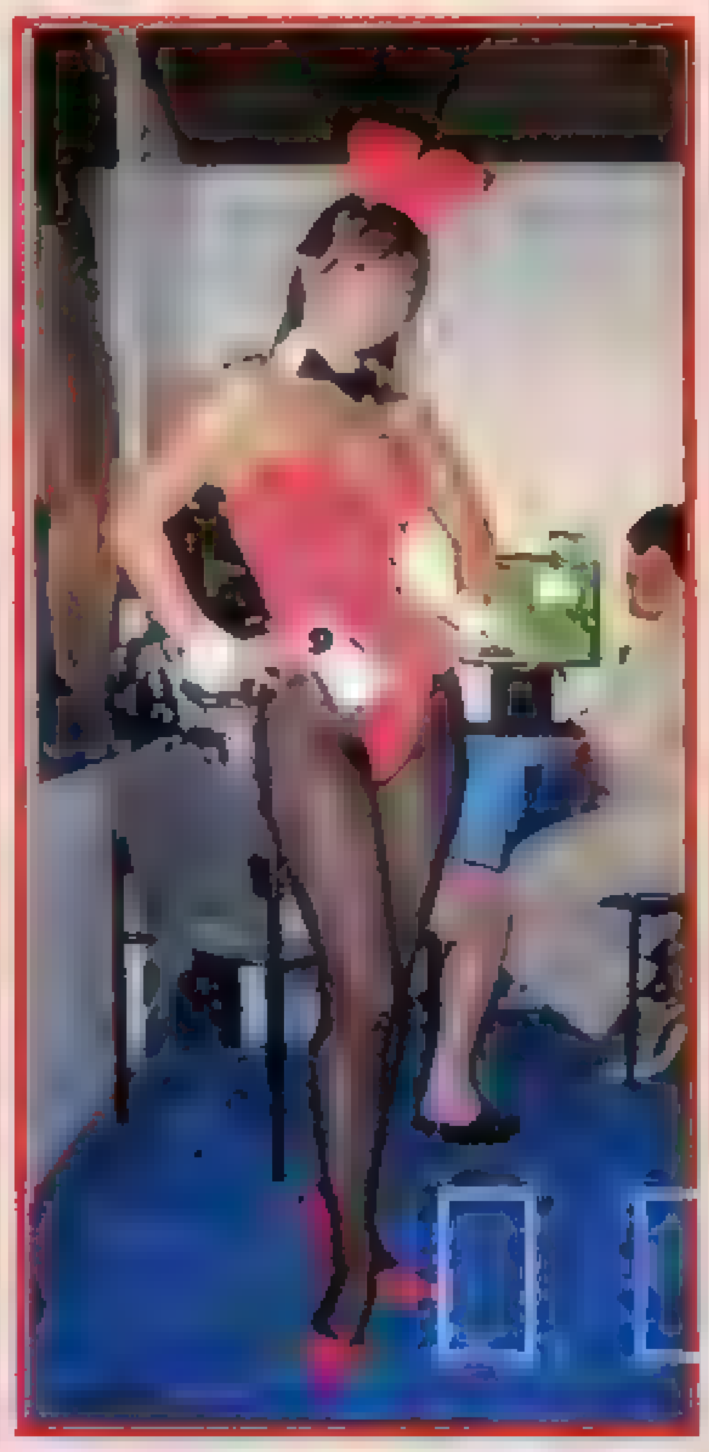
▲THQ小姐给人以活泼健康的感觉。

◀哇塞！这位辣妹还真够COOL的！她这是在COS谁呢？

▼香车美女的组合在展会上十分常见，而赛车女郎总是能谋杀不少的胶卷。

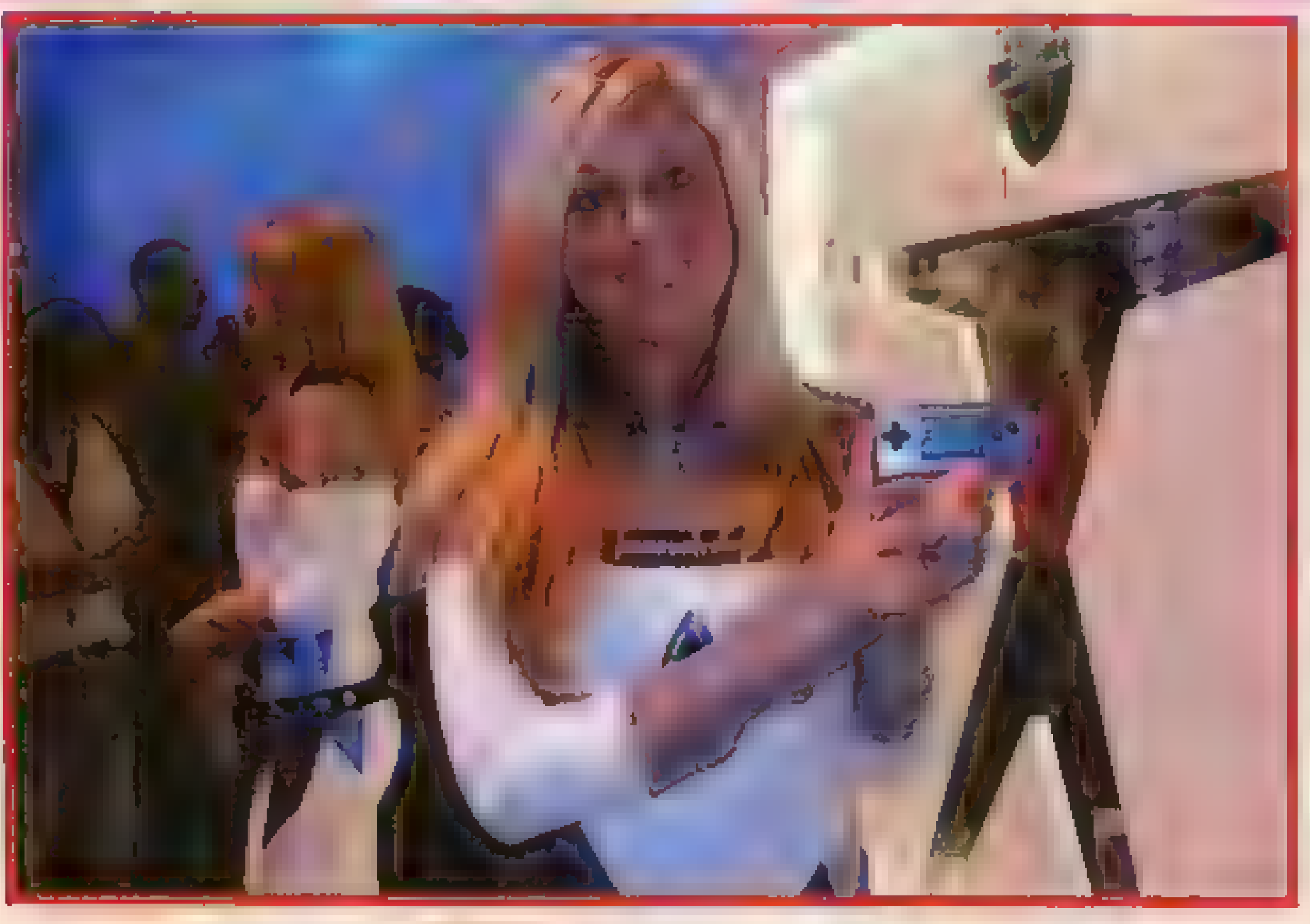






▲看到这身打扮，相信很多玩家都能认得出来。当得知《FF XI》要推出Xbox 360版本时，真的很让人意外啊！

◀《花花公子》展区的兔女郎，这可以说是美式的"制服文化"了吧。



▲要说服装最怪异的SHOW GIRL，当数任天堂展区的GBM小姐。



▶不爱红妆爱武装，这位宣传小姐真是太有个性了！



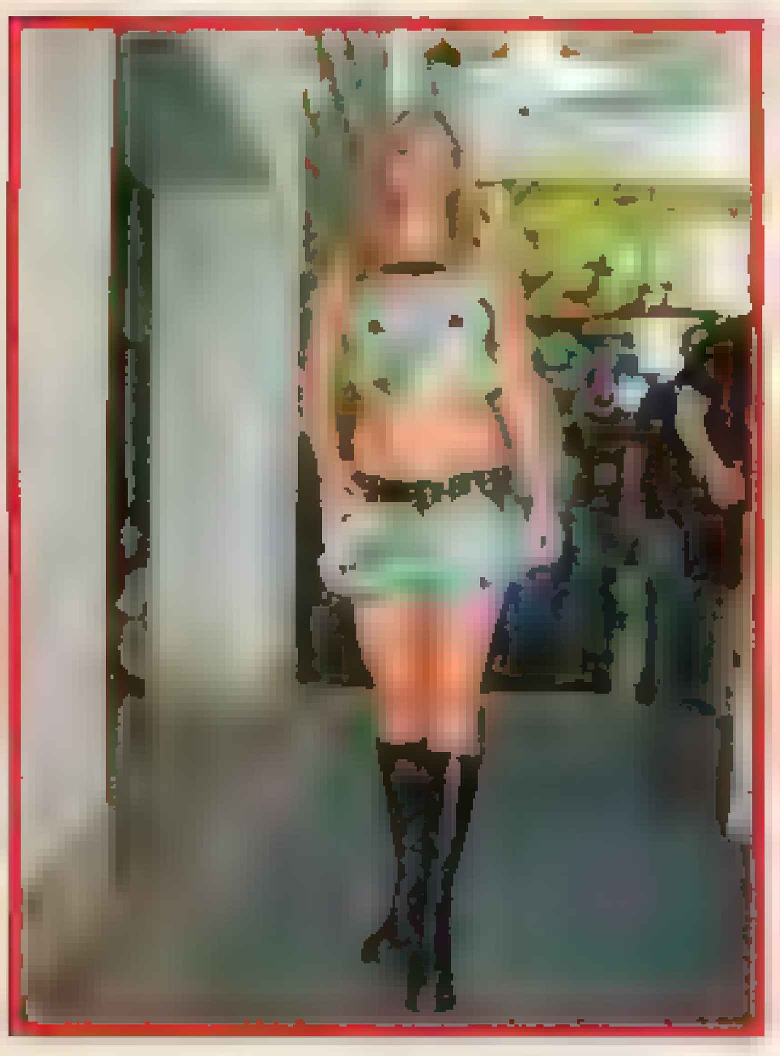
▲在美国，这样的亚裔小姐会特别抢眼。



◀N-GAGE小姐的衣服上有荧光装置，设计得挺有创意的。



▲破衣烂衫的《绿巨人》展台小姐真可谓"呼之欲出"啊！



▲咦？会场上还有人倒卖光盘吗？



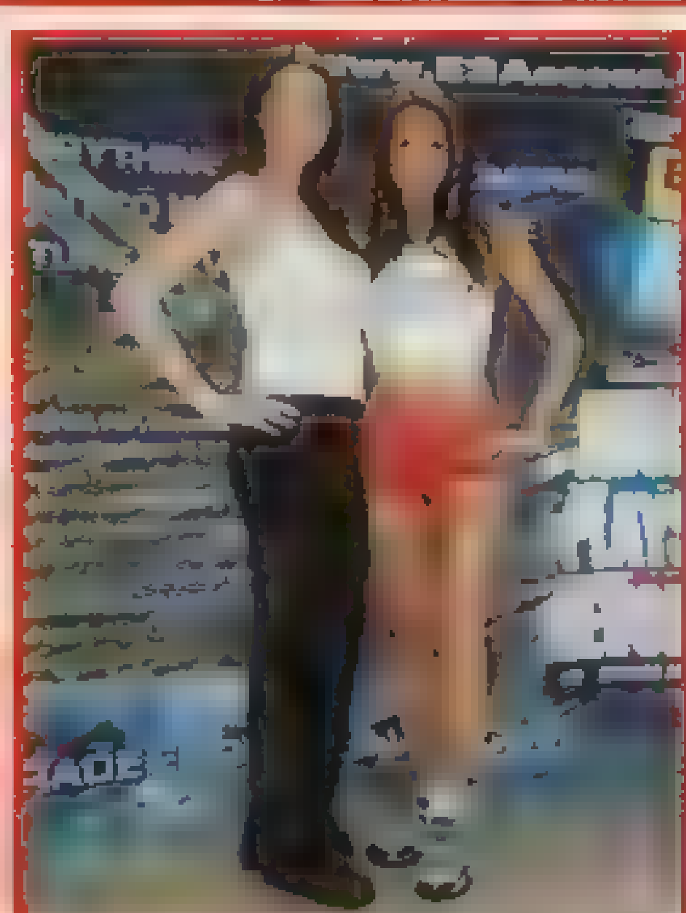
▲《GUN》宣传小姐脖子上挂着一个血淋淋的耳朵，怪吓人的。



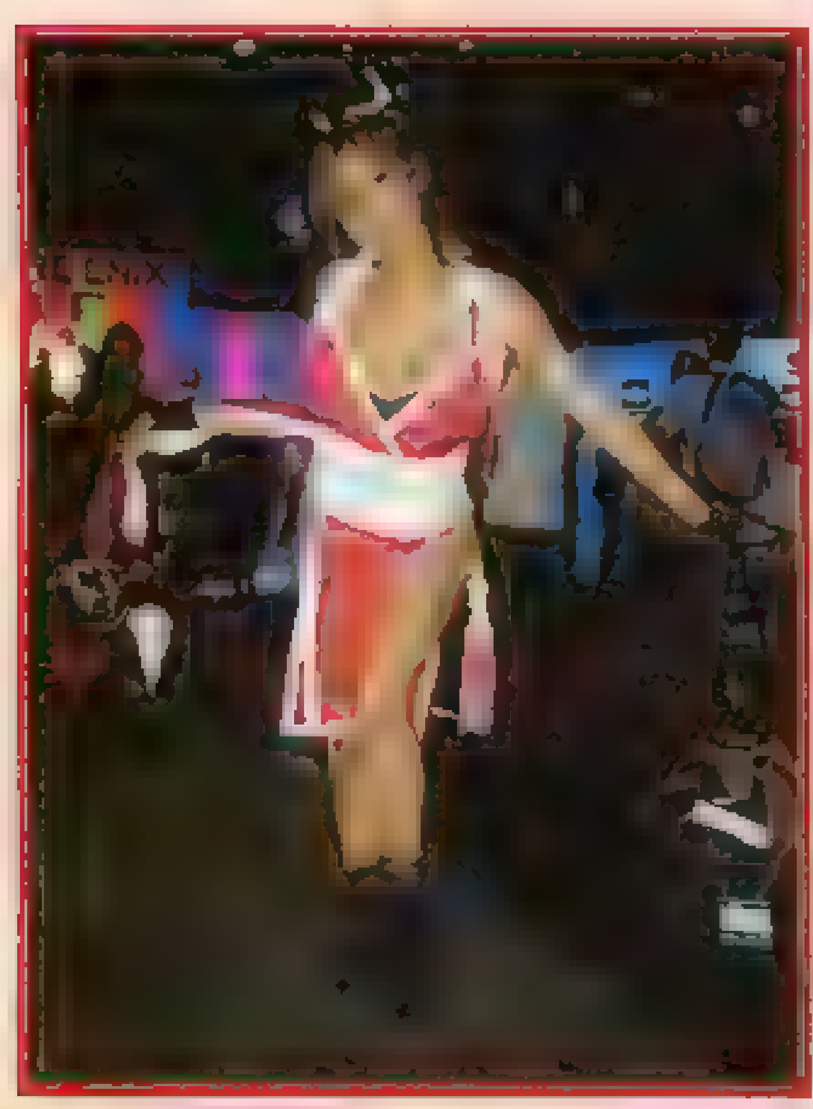
▲能在E3看到如此亲切的"中国脸"，实在是太难得了！



▲在会场上竟然会遇到如此标准的东方式COSPLAYER，意外啊！



▲E3 SHOW GIRL有着标准的美式身材和美式笑容。



◀还是美国的不知火舞能把衣服撑起来啊！

E3小姐总括

当小编们一边回忆着去年TGS展时"百花争艳"的养眼景象，一边满怀期待地将E3的SHOW GIRL当成是本次展会最吸引人的风景线的时候，却没有想到，最终这样的想法又一次印证了现实和理想的差距是如此遥远。由于E3与TGS的性质有所差别，所以SHOW GIRL的数量和质量比起TGS来都要差出几个档次，据说有的小姐让某个喜欢东拍西照的小编连直视她们的勇气都丧失了。所以这次有关SHOW GIRL的照片还不到TGS时的二成，的确令人失望。当然，造成这种落差最重要的原因，还是东西方审美的巨大差异。都说美国人喜欢大号的东西，连美女们也显得特别"大号"。SHOW GIRL大都身材高大，而最主要的标准似乎是夸张的上围，并非姣好的面容，这样或许更对老美们的胃口。话又说回来了，西方人喜欢《古墓丽影》的劳拉，东方人喜欢《最终幻想》的尤娜，世界太奇妙了，我们还是入乡随俗吧！



（度出访时，新鲜感自然不如第[illegible]次前[illegible]地时那么强烈，但是这样反而能够让我[illegible]展会的氛围[illegible]来，更加[illegible]业的盛会。今年的E3恰逢新旧两代[illegible]无论是作为[illegible]名游戏编辑还是作为[illegible]能够经历游戏史上这样历史性的时[illegible]和幸运的。(题图为位于洛杉矶长滩[illegible]便说一句，长滩（Long Beach）[illegible]方。)

［文字 & 摄影：多边形 漫画：[illegible]］

[illegible]之旅

所谓“智者千虑，必有一失”，虽然已经有过一次出访E3和TGS的经验，UCG E3 TEAM也在出发前一个月就已经做好了各种准备工作，但是仍然忽略了一件“小事”，而这件“小事”差点让我们几乎耽误航班。

按照之前计划和预定好的机票，我们必须先要在中午11点前赶到香港机场（飞机1点多起飞，要留出时间办理出关和登机手续，之前去香港的路上还要耗去1个多小时），虽然我们为路程留出了足够的时间，但是却忽视了我们出发的那天是周六，这就意味着在皇岗口岸那里一定会汇集大量的旅游团。所以当我们8点赶到皇岗口岸的时候，被当时的阵势给吓了一跳：从停车场一直到口岸大门，排队的几乎全部都是各色各样的旅行团，每个人头上都戴着五颜六色用来区分不同团体的帽子在那里蠕动，而我们也只能老老实实地排在队伍后面，一眼往队伍前方看去，居然看不到口岸大门在哪里。我们心里顿时紧张起来，这要排到何年何月去了？耽误了飞机可是大事啊！

就在我们干着急没办法的时候，原本呈堵塞状的队伍突然活动了起来，大家齐齐向前方挪动过去，一时间竟然顺畅无比。等到队伍再次停下来的时候，我们居然发现就站在口岸大门的门口！这实在是太令人感动了，我顿时对海关工作人员的高效率办事能力感激不尽。在稍许等待20多分钟之后，外加上办理出关手续所耗去的时间，我们一行人终于在9点的时候坐上了前去香港机场的大巴，这与我们之前的计划基本吻合，那么剩下的事情，便是在大巴上稍事休息，等待这个大家伙带我们到达目的地。当然，中间还需要在香港海关办理香港入境手续，这是为了我们在香港机场能顺利办理香港出境手续……（好复杂的说 -_-b）

在驶往香港机场的途中，原本阳光和煦的天色却逐渐阴暗下来，甚至还飘了一点点小雨，这让我对今天的航程不禁有些担心，毕竟在风雨中飞上天总不是什么好事，不过幸好当我们在机场下车的时候，还没来得及将地面润湿的雨已经停了，这倒也让我们安心去办理登机手续。

等大家排完队办完登机手续，已经差不多快11点了，Gouki在那边一直喊着“饿啊饿”，我们一行人便来到了去年TGS时光临过的“大力水手”快餐店，每人点了一份快餐来充饥。这里的鸡翅真是大啊，一块鸡翅至少顶得上国内KFC那种地方的四块鸡翅，这才叫吃得大块朵颐啊！由于先前对鸡翅的大小严重悲观估计，致使我点了三块鸡翅，结果两块下肚之后就基本吃饱了，剩下的一块鸡翅问遍众人也无人响应，为了不浪费宝贵的港币以及对鸡翅的烹烤程度颇为满意，便囫囵吞枣地吃了下去，只是没想到这一冒失之举给我后来的飞行之旅埋下了祸根……

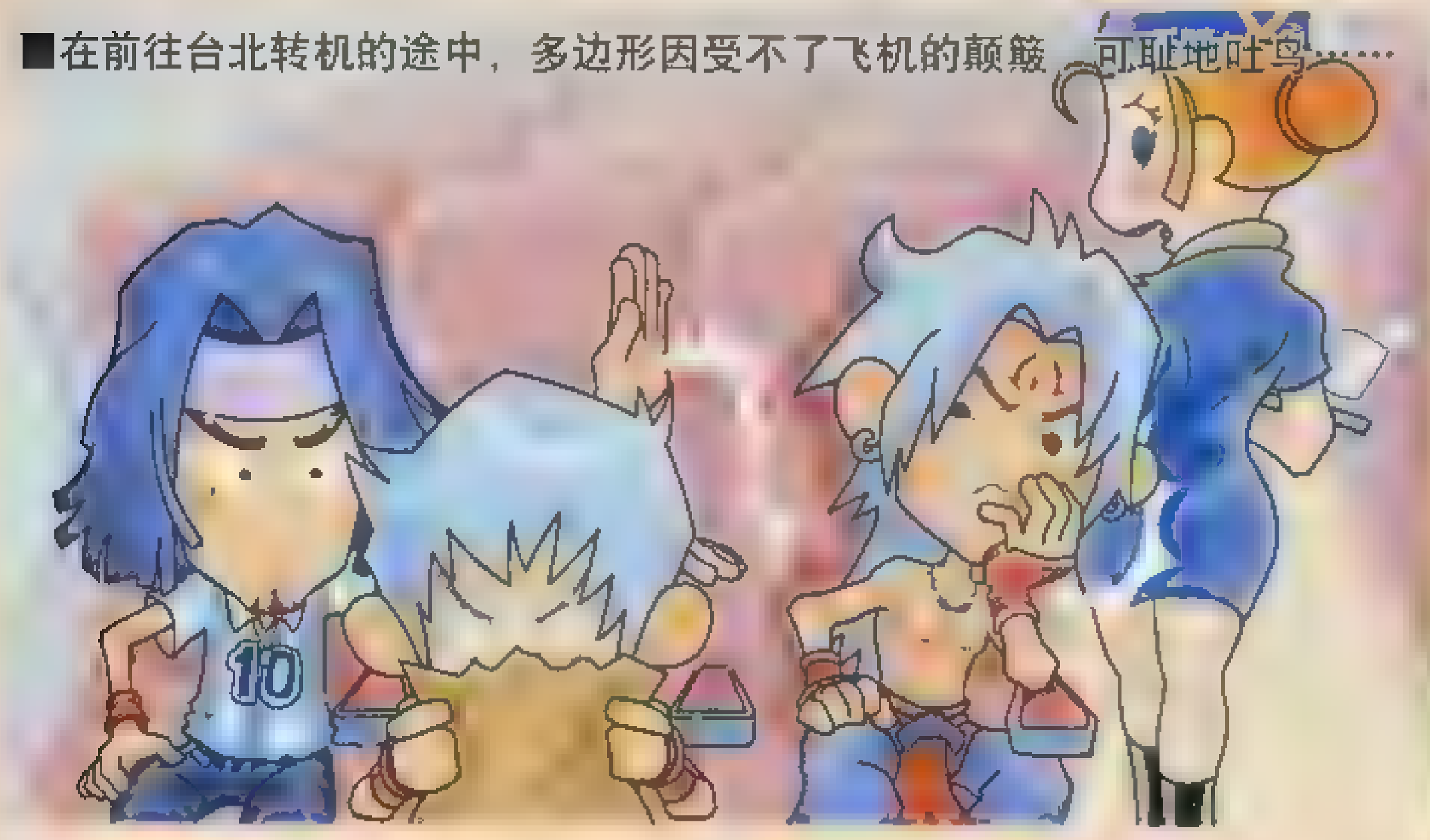
办理完出境手续之后，差不多正好是登机的时间，一行人顺顺当当地坐上了台湾中华航空(China Airline)的班机，由于飞机还需要先飞到台北转一次机，所以还得经历差不多一个半小时的短暂飞行。飞机上提供了各种饮料和报刊，不过这种短途飞行的飞机上并没有提供电源插头，原本想用笔记本看看电影的念头也只好放弃。飞机起飞后不久，漂亮的空中小姐们就开始为乘客提供午餐，（早知道在机场就少吃点了-_-b）不过本人对飞机上的食物一律不敢恭维，特别这次又是鸡肉面，刚刚塞进去的一肚子鸡肉还没来得及消化呢……把餐盘里的水果和饮料吃完之后便开始观赏窗外的美景。

（以下桥段可能会令您感觉不适，身心脆弱者请跳过此段。）一开始的时候，大概是飞机飞得不太高，再加上居然没有一丝云朵，我居然能看到台湾海峡在飞机下快速地掠过，海面显得不太平静，所谓“无风也起三尺浪”大概就是说的这种情景吧。时而还能看到一两艘油轮和孤零零的海岛，不过这时它们都显得那么渺小，小到就像我一只手指就能摁死的蚊子一样（GOUKI：这是什么瞎掰的修辞手法？）。不过随着飞机离宝岛台湾越来越近，天色也开始发生了变化，灰色的云越来越多，最后整个飞机都陷入了云层的包围之中，窗外什么也看不见，继而开始有雨点打在窗户上，被高速拉扯成一条条的直线。飞机也开始有了一些颠簸，机舱内也传来了机长的友情提醒：“飞机现在正穿过不稳定的雨云，请各位乘客系好安全带，以防颠簸。”不过这种“警告”对于每年要在空中飞行数万公里的我来说有些不太放在心上，试问哪次坐飞机没遇到过类似的情况，心想顶多也就折腾5分钟吧？这时的我不但没有系上安全带，手里甚至还拿着报纸在漫不经心地翻阅。不过事实严重地打击了我，整整10分钟过去了，颠簸不但没有停止，反而愈演愈烈。这架可怜的空中客车A300型号的小飞机在风雨中像一个玩具样被任意地晃来晃去，我甚至能看到窗外的机翼恨不得像鸟翅膀那样上下扑腾，虽然我用安全带紧紧地将自己绑在座位上，但显然为时已晚，腹中那尚未来得及消化的鸡肉开始一阵阵地向上翻腾……在继续坚持了5分钟之后，我终于忍不住像其他乘客一样拿起呕吐袋大吐特吐起来……

也不知道过了多久，飞机终于冲出了云层，地面也清晰可见了。原来我们已经飞到了台北的上空，在空中兜了一个圈子之后，飞机在台北的中正机场平稳降落了。这时我看到四周的乘客大部分都脸色发白，而我的腹中依然隐隐作呕，这是我坐这么多次飞机以来遇到的最猛烈的颠簸。下飞机之后，众人纷纷松了一口气，SOUL也摸着肚子庆幸道：“再多折腾一下我也差不多要缴械了……”

不过话说回来，这也是有生之年第一次踏上祖国宝岛台湾的土地，虽然我们连机场都没出，新鲜和好奇还是充斥在眼前。我找了一家银行兑换了一些新台币以作纪念，然后顺便给在台北的老同学和几个台湾的朋友打了个电话，老同学接到电话的时候充满了惊讶，而朋

■在前往台北转机的途中，多边形因受不了飞机的颠簸，可耻地吐鸟……



■刚刚抵达洛杉矶机场，下飞机之后却闻到了国内熟悉的榴莲味……




■只有在三万英尺那几乎毫无任何污染的高空，才能看到如此白的白云和如此蓝的蓝天

友们更是不敢相信我在台湾（笑）。在候机大厅闲逛了约莫40分钟之后，大厅的广播便通知我们登机。简单的审查程序过后，我们坐上了这架波音747-400型号的大家伙。国际航班的飞机就是不一样，这架飞机居然有两层，并且除了提供电源插座外还提供了RJ-45的接口！这难道意味着在飞机上可以上网吗？不过询问过空中小姐之后，才知道这个接口暂时没有提供使用，于是我们妄想在空中上网发帖的愿望告破。

等到了预定的起飞时间，飞机却一点也没有起飞的迹象。机舱内忽然一阵慌乱，一位拿着对讲机身着机组人员服装满头大汗的中年男子向我这个座位走过来，并向我问道：“您是×××（我的真名）先生吗？”我说：“是啊，怎么了？”“您是否已经登机了？”“瞧您这句话问的，我不登机是怎么坐到座位上的呢？”“哦，那您的登机牌和护照能给我看看吗？”等我把护照和登机牌翻出来的时候才意识到哪里出问题了：我的登机牌没有给他们CHECK IN，虽然我人上了飞机，但是在他们的登机记录上却是还没有登机，难怪他们如此慌张，不过我倒是奇怪当时他们是怎么放我进来的。在确认了我的身分之后，他立即用步话机通知他的同事，表示已经拿到登机牌，然后双手将护照和撕去副本的登机牌还给我，并非常礼貌地说道：“因为我们的工作失误给您造成了困扰，十分抱歉，祝您旅途愉快。”然后赶紧走下飞机。

经过这么一个小插曲之后，飞机终于在下午4点45分飞上了天空，而接下来等待我们的，将是11个小时的长途飞行，去年那13个小时的恐怖旅程还历历在目，不过今年就大不相同了，阿修罗把PSP和NDS全副武装地带在了身上，而Gouki、SOUL和我这三个“24迷”早就将下载好的《24》第四季最新剧集拷贝到了笔记本里，有这么一部令人停不了手的剧集，相信这11个小时将不再恐怖！而除了我们自己准备的娱乐活动之外，飞机上也提供了大量的娱乐设施，例如电影、游戏等，真不愧是国际航班啊！每个座位前面的靠背后面就有一个小巧的显示屏，而从右手边的扶手上可以拿起遥控器，通过这个遥控器来在菜单上进行选择，同时如果将遥控器横置过来的时候，就变成了一个游戏手柄！方向/A/B/X/Y/L/R/选择/开始键一应俱全，虽然所提供的游戏都比较初级，都是诸如“小蜜蜂”、“俄罗斯方块”等FC级别的游戏，不过有一些棋牌游戏很有趣，比如有一款《台湾麻将》是可以和飞机上的乘客一起联机对战的！真是好有趣的设定，不过多边形不太会玩台湾麻将，所以就不去凑这个热闹了，还是老老实实地看《24》吧。

过了没多久，空中小姐们就开始为乘客们提供晚餐。天啊！为什么又是鸡肉饭？鸡肉今天跟我有仇吗？数小时前胃部的剧烈运动让我还有些后怕，小小的台湾海峡就如此动荡，现在可是在太平洋上空啊，指不定会闹出什么花鼓戏来，我还是忍忍吧，吃点水果算了。趁这个时候我向机舱外看去，飞机现在差不多是在三万五千尺的高空，厚厚的积云层也都在我们的脚下，而几乎没有丝毫污染的天空出现在我的眼前，配上洁白的云团，真是一副人间仙境的美妙景观，这个风景是生活在地面上的我们永远也无法看到的，我赶紧拿出相机来抢了好几张，这景色美到我甚至都冒出站到窗外去拍几张的愚蠢念头。（笑）

这个景观持续没多久，随着太阳逐渐跑到我们身后，天色迅速地昏暗下来，以至于当我回头跟GOUKI说了一会儿话之后再看窗外，先前的黄昏已然变成了黑夜，除了能看见机翼上的指示灯在那里一闪一闪之外，便什么都看不见了，一切都被黑夜所吞噬。

与Gouki同看了好几集《24》之后，再精彩的剧情也敌不过睡虫的搅扰，抬手看看手表，已经是国内的12点了，难怪这么困。不过对于我来说，还有另外一件事令我有些不适，那就是我已经差不多12个多小时没吃东西了，肚子也开始咕咕叫了。根据这一路来的经验，这架747还挺稳当的，途中报告了几次经过不稳定气流的状况，但是反映到机舱内部却没什么太剧烈的反应。于是我呼叫空中小姐过来询问有什么吃的没有，这位漂亮的小姐很和善地告知可以提供方便面，我欣然接受。不一会儿，一杯热气腾腾的杯面就送到了我的座位上，我一看杯身，赫然印着：鸡肉汤面……享受完这杯还算美味的杯面（兴许是因为饿的原因），困意来袭，不知不觉就躺在座椅上睡着了，而在这之前，Gouki等人早就进入了梦乡。

也不知道过了多久，机舱内的灯光逐渐亮了起来，原来约莫还有两个小时就将抵达洛杉矶国际机场了，空中小姐们开始忙着给乘客送早餐，原本安静的机舱慢慢热闹起来。最热闹的还是洗手间那边，你有看过在空中排队上厕所的盛况吗？早餐很快就送到了面前，谢天谢地，终于可以摆脱鸡肉的噩梦了，一盒香喷喷的咸菜稀饭，再加上一个白白的小馒头，还颇令人满意。

吃完了早餐之后，飞机也降低了飞行高度，窗外早已是阳光明媚，透过稀薄的云层还能看到下面的海洋和一些岛屿。再过一段时间，飞机终于靠近了美国的西海岸，这时已经可以看到地上的建筑和密如蛛网的公路了。最后，在洛杉矶当地时间的下午1点35分，这架由台北起飞的中华航空国际航班正点抵达洛杉矶国际机场，在机场滑行了大约半个小时之后，飞机准确地停靠在了停机坪内，而UCG E3 TEAM也胜利地抵达了目的地——2005年E3大展的举办地：美国加利福尼亚州洛杉矶市。

当然这还没完，当我们下飞机走入到入境大厅的时候，忽然闻到了一股非常熟悉的味道，不过一时又想不起来是什么味道。正在琢磨的时候，阿修罗忽然一拍脑袋说：“这不是榴莲的味道吗？怎么在这里还有榴莲？”众人这时才感觉到这个味道有些臭不可闻，在这种地方闻到这种味道不知道是亲切还是倒霉，而SOUL的一句话让所有人晕倒：“我们这是在洛杉矶了吧？”

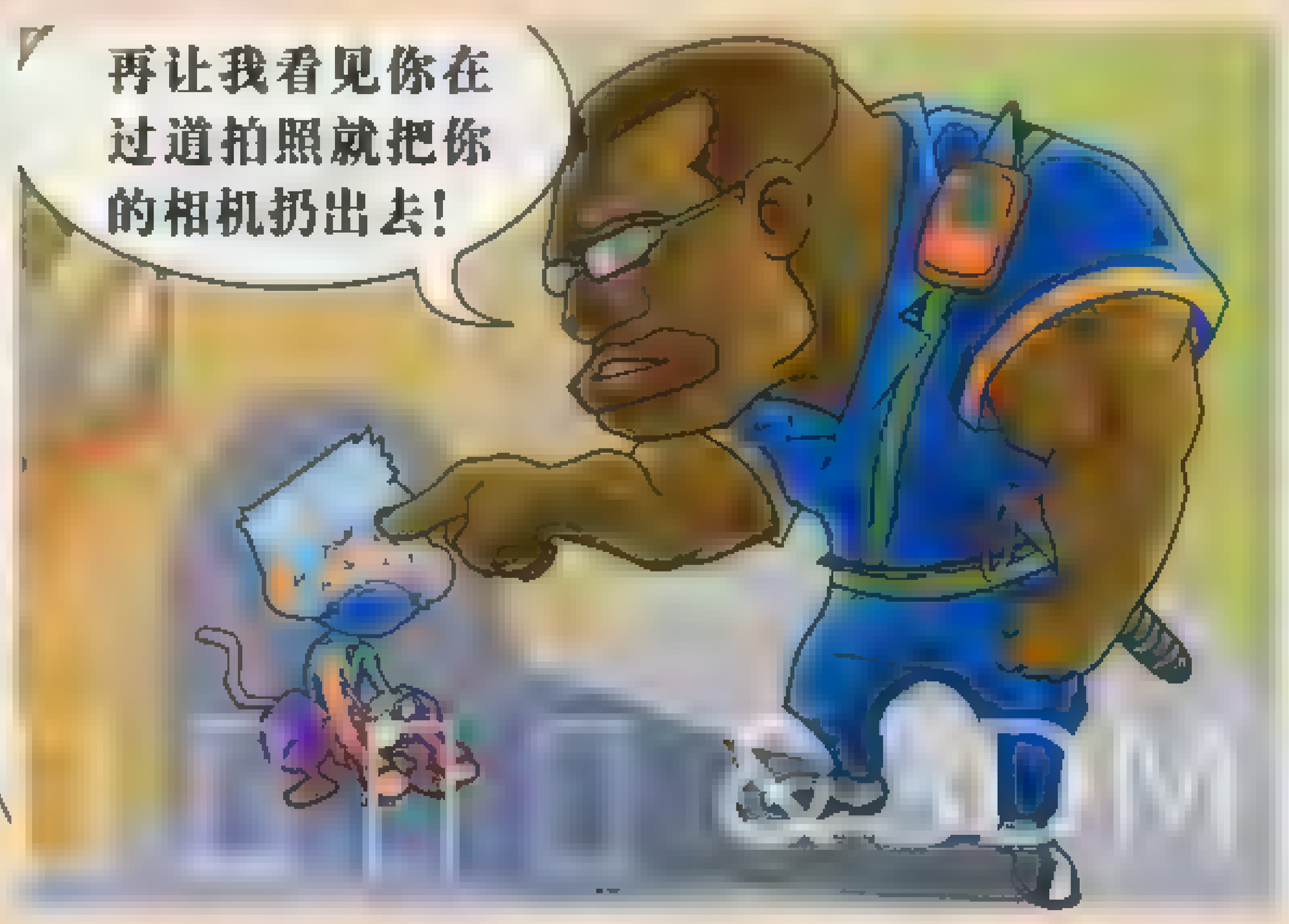
另外还可以顺便告诉大家的是，在后来结束E3采访回国的班机上，多边形又分别品尝了一次中华航空的鸡肉面和鸡肉饭，所以我到现在还是怀疑中华航空的厨师是否只会做这一道菜……

让我们来见证历史

今年的采访任务与去年所不同的是，除了E3大展本身之外，我们还提前预约到了三大厂商的展前发布会。按照往年的经验，几乎所有知名的大厂商如任天堂、索尼、微软或者Konami、Capcom、Square Enix等都有在历年E3大展前两天召开自家展前新闻发布会的惯例，向各位媒体预告他们在今年E3大展上将会公布哪些内容，一方面可以满足媒体记者的猎奇心理，另一方面又可以使自己的宣传攻势提前发布出去，以避免在E3大展上与其他厂商混在一起而无法凸显自己的窘境。在这些大大小小的展前发布会中，无疑是三大硬件



■在洛杉矶的头两天，多边形因为还未适应时差，每天都在洛杉矶的临晨两点醒来……



■参加微软发布会时，多边形因为屡次不听劝告而被黑人保安警告：“再让我看见你在过道里拍照就把你的相机扔出去！”

厂商的发布会最受人瞩目。因为软件毕竟还是要依附于硬件，而新旧主机的更替也将影响整个业界的走向，更重要的是，相当多的软件厂商也会出现在这些展前发布会上，在给自己"主子"表忠心的同时也借这块宝地给自己争一些脸面。

去年因为经验不足而错过了三家硬件厂商的发布会，（心细的读者也许还记得我和Gouki去年居然跑到E3会场去问发布会在那里举行的尴尬场景）而今年通过我们的努力，终于在出发前就拿到了三大厂商的发布会邀请函。不过即使这样，也还是有令我们头痛的事情，因为在这个期间，还有其他厂商的发布会也会同时举行，我们必须在其中做出取舍，那就意味着势必要放弃一些发布会。

洛杉矶当地时间16日是索尼和微软召开发布会的日子，不过他们的发布会都是在下午举行，所以上午的时间正好可以让我们去参加Capcom专门为媒体准备的Producer Day（制作人见面会）。一大早赶到举办地点，发现Capcom非常体贴的为各位早到的记者们准备了丰盛的早餐，不过放眼望去都是西式的餐点，那些夹着冰冷的蔬菜叶子和生肉的粗面包怎么也无法令人提起胃口，不过幸好还有热牛奶和甜麦圈提供，赶紧对付着冲泡了一杯。

进入会场以后，看到会场内各位媒体记者已经占据了最好的摄影摄像机位，负责录像的Gouki只好见缝插针地找了个位置，而我却趁人不注意，摸到了一个第二排正好在发言席下方的空位，架好照相机准备捕捉那些名制作人的英姿。

发布会的进程比较简单，分别是各个制作人包括小林裕幸、稻船敬二等依次上台用影像结合演讲的形式为大家介绍今年Capcom即将发布的新作。非常有趣的是，因为Capcom方面的都是日籍制作人，所以还特地为他们准备了一名翻译，而这名光头的翻译在翻译过程中不断给演讲内容添油加醋，比如"别看他们游戏比我做得好，我英语可比他们强"或者"Capcom真抠门，给这么多人翻译才给我一份工资"等故意恶搞的内容，引起会场一阵阵笑声，让那些一本正经介绍游戏的日籍制作人有些莫名其妙，不过这也很适时地调节了会场的气氛，美国人和日本人的幽默感就是不一样。这一段程序过后，所有与会的记者们都被请到了隔壁一个房间里，里面摆放了大部分刚才发布会上所介绍游戏的试玩版供记者们体验。在试玩了几个主要的关注游戏过后，时间已经是差不多接近12点了，门外Capcom依旧为各位记者准备了丰盛的午餐，不过依旧是以西餐为主，胡乱塞了个冷冷的汉堡入肚之后，接下来还有更重要的事情要办，那就是在这家酒店乘坐索尼专门为参加索尼发布会的记者们准备的直达大巴，前往参加下午举行的Sony Press Conference。（顺便说一下，在Capcom发布会举行的同时，史克威尔·艾尼克斯的新闻发布会也在另一个地方几乎同步进行，不过因为Capcom发布会所在的酒店会有索尼准备的大巴载我们去会场，所以权宜之下我们只能放弃了那边的发布会。）


■一副大佬派头的山内一典

索尼这一次将他们的发布会放到了自家电影制片厂Sony Picture Entertainment的第29号摄影棚里，等到大巴将我们拖到这个地方的时候，已经是下午1点多了，由此可见这个制片厂有多远。不过我们来得还算比较早，媒体登记处还没有多少人，不过比较令人抱怨的是，这里的工作人员并没有使用电脑来检索与会者的名单，而是拿着厚厚的一本打印出来的花名册如大海捞针般地寻找每个来登记记者的名字，这使得效率极为低下。例如她寻找我们的名字就费了好大一番功夫，而随着后来到场的记者越来越多，排队的情况就越来越突出。

拿到入场证之后，我们并没有急着进去，因为这个时候一定会有大量名人也会逐渐到场，而我们也果真守株待兔般地遇到了不少名人。不过这时入口这一块地方也汇集了不少记者，原来有不少人是没有能够提前拿到预约而跑过来想碰碰运气。而美国人也挺幽默，这些等待着天上掉馅饼的记者们并不是站在那里傻等，而是互相采访调侃起来，当然所有被采访的人都向对方大吐苦水，甚至说出"如果你能够进去可千万要把机会让给我啊"这样的胡话来，逗得大家哈哈大笑。期间还有一家媒体大概是看见我们这群东方面孔的人新鲜，跑过来采访多边形，他们大概以为我们也没有拿到入场证，还有模有样地故意问道："如果我给你一个入场证，你会在场内做出什么疯狂的事情吗？"我故意逗他："如果你能给我一个入场证，那么我就立刻将它送给你，因为我知道你没法入场。"这老外一脸错愕，我立刻告诉他我们已经有了入场证，所以就不用来寻我开心了，结果他更加惊愕，赶紧问我们从哪里来，当他知道我们来自中国的时候，脸上立刻显现出一副神圣的表情，不过还是小心地问道："中国有多少玩家呢？"我随口说道："Millions of them.（数百万吧。）"他立刻惊呼"了不起！了不起！太棒了！"

时间差不多快到3点了，我们随着人流涌进了第29号摄影棚，里面的拥挤程度不亚于外面的入口处，不过有着保安在做协调，整体情况还算井然有序，而我们挂着媒体证的牌子倒是允许我们自由地走来走去。Gouki继续去抢他的摄影位去了，阿修罗也已经找了个位置坐好，而我和SOUL必须要想办法挤到前排去照相。我原本以为最前排的位置应该是留给那些达官贵人的，谁知等我溜到前排一看却还空了不少座位，于是我心安理得地坐在了第四排。不过后来我才发现，那些留给达官贵人的最好位置其实在中间靠后的位置。

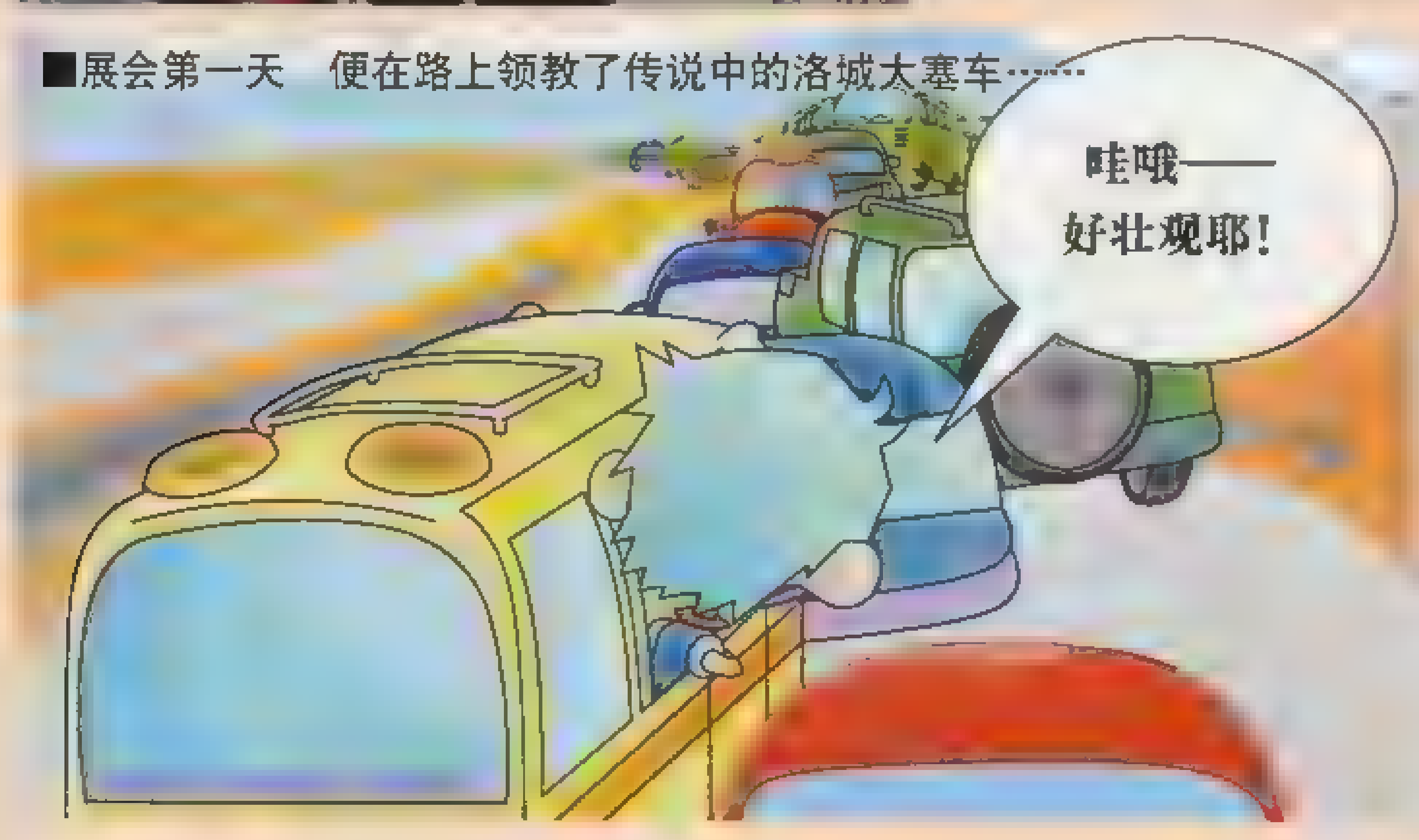


■地图上红星处就是洛杉矶会展中心的位置

（有关发布会的详细情况，请大家参看杂志内SOUL撰写的相关内容）整个发布会充斥着PS3的气息，每一个精彩的演示都会让观众拍手叫好，不过整个场内最大的两次惊呼却都发生在一个游戏上，对，那就是《最终幻想》。当《FFXII》的影像出现在大屏幕上的时候，引起了场内第一次惊呼，大概大家都以为《FFXII》会出现在PS3上了，而随之而来的《FFVII》又让全场倒吸一口凉气，如果这游戏真的出现在PS3上，那无疑是一颗超重量级的爆弹啊！在发布会的最后，等到所有的游戏演示都结束之后，久多良木健又再次走上台，宣布"现在就让我带给你PS3"。这个时候全场灯光熄灭，大部分记者都还以为会在大屏幕出现新的影像，结果等了一会儿啥也没有。这时眼睛尖的记者看到久多良木健面前忽然升起三个立台，上面放着的正是PS3！就在多边形愣神的一会儿功夫，台下顿时挤满了手持各种照相机的记者，多边形连个放脚的地方都没有了。不过当大家都挤到台下的时候，多边形倒是发现了另一个摄影的绝佳位置，那就是站到板凳上，虽然有些不雅，不过这个时候还是抢下这历史性的一刻更加重要。这时其他没挤到前面的同行们看到多边形这样做，也都纷纷效仿，一时间也算是我带了一个不好的头吧……

索尼发布会结束之后，我们一行人又要马不停蹄地赶往微软发布会，而制片厂门外，微软的专用"Xbox 360"大巴已经等候在门外了。与索尼租用的大巴不同的是，微软专门为这些大巴涂上了"Xbox 360"的绿色图案，看上去特别惹眼，想象一下坐着这样的大巴行驶在高速公路上该有多么拉风。（笑）

不过很不幸的是，由于索尼的发布会足足进行了两个半小时，而6点左右的美国高速公路正是下班高峰时段，而微软发布会的地点又正处市中心，大巴行驶的速度很缓慢。与之前的情况一样，很多没有拿到邀请函的记者也上了大巴，不过相比之下微软就要大方许多：索尼那边是没有邀请函就谢绝进入，而微软则早就预计到会有这种情况，在大巴上已经安排了相应的工作人员给这些记者们做现场登记，你只需出示有效证件，



■展会第一天　便在路上领教了传说中的洛城大塞车……


■开展前一天偷偷潜入会场拍摄装修情况，多边形和GOUKI屡次被会场人员阻止……



■微软用来接送记者的专用大巴

然后工作人员将你的名字通过电话报过去，登记手续就完成了，下车后在制定地点就可以领取入场证了，相比微软的来者不拒，索尼则显得要小气许多。比较有些可笑的是，这位工作人员办事太过老实，她的工作程序是：先查看一个人的身份证件，然后去车头拿一张登记表，等他填写完毕后，再将他填写的资料通过电话报过去，依次重复，我就不知道为什么她不拿一叠登记表发给所有需要现场登记的记者，等他们全部填写完了再一起申报呢？看着她那过于"丰满"的身躯在狭窄且颠簸的车厢内扭来扭去，不禁让人替她有些担心。（后来询问当地人才知道，美国人办事的确都是这么实在……或者说愚笨）

在路上磨蹭了差不多一个多小时，终于来到了微软发布会的所在地，美国南加州大学，这所大学是美国国内的名牌私立大学，至今已经有125年的历史。发布会安排在大学的一所带有显著伊斯兰风格建筑的礼堂举行，这个地方曾经举行过好几次著名的奥斯卡颁奖典礼。

还在车上的时候，就远远地看见礼堂门前草坪上那三个大大的圆顶帐篷，旁边还有一个小小的尖顶帐篷，下车后才知道那三个大帐篷中是微软为各位媒体朋友准备的丰盛晚餐，而这个小小的是媒体接待处。这个时候已经人满为患挤得一团糟了，幸好我们提前做了预约，否则在人高马大的欧美记者同行面前恐怕是占不到任何便宜的。微软发布会的入场证和索尼的吊牌不同，它只是一个小小的金属徽章，一共分四种，分别代表贵宾、媒体、工作人员等不同的级别，只要你将它别在衣服显眼的位置，便可以在发布会现场自由出入了。另外要提及的是，微软这次特别重视日本市场，虽然是用英文召开的发布会，但是所有与会的日本记者都可以领取一个同步翻译机，以方便他们听懂发布会的内容。

原本定于晚上7点开始的发布会，为了照顾那些还被堵在路上的记者和贵宾们，硬是推迟到7点45分才开始。（有关发布会的详细情况，请大家参看杂志内SOUL撰写的相关内容）由于我们来得有些晚了，所以这个有着两层楼的礼堂的一楼已经被占据一空，我们只好迁居二楼，没想到二楼一些视角良好的摄影位置也已经被抢占一空，多边形勉强在一个过道的空隙处架好了三角架，没想到还在调整相机，一名女警卫就走过来很客气地请多边形将过道的位置让开，这是为了避免发生意外的时候保持逃生通道的畅通。于是我只好转战他地，从过道这一头走到另一头，原以为远离她的视线就不会被阻拦了，谁知她一直盯着我呢，搞得我很不好意思地乖乖走开了。不过回头看看剩下的座位，那里根本不能拍照啊，于是我便找了一个过道的角落，偷偷站在那里准备伺机而动，不过这一举动被一旁的黑人警卫看在了眼里，于是走过来对我说："你最好别站在这里，这是安全通道。"多边形只好暂时唯唯诺诺地在旁边先找了个座位临时坐下。等到发布会开始后，全场的灯光都集中在中间的舞台上，多边形趁黑摸了出来，在过道的一个角落但是又不影响摄影角度的地方偷偷架好了相机，刚刚没按几下快门，那位黑人警卫便走了过来重复了一次："你最好别站在这里，这是安全通道。"不过为了抢下珍贵的新闻照片，多边形厚着脸皮硬着头皮暂时没理他。没过多久，他再次巡视过来，看见我居然还站在这里，一时有些恼怒："你怎么还在这里，不是跟你说要你让开安全通道吗？如果再让我看见你我就把你的相机扔出去！"我也一时不退让："那你要我去哪里？我是摄影记者，站上面能拍照吗？"黑人警卫也忠于职守："那我不管，我只负责安全问题，我需要保证安全通道的通畅！"我们的争吵引来了周围观众的注目，不过多边形想了想，这事儿还是自己有些理亏，便主动让步："OK，OK，我换个位置，OK？"随即拿起相机向二楼上面走过去，这下多边形就完全没办法了，一楼舞台被遮挡了大半，丝毫没有摄影角度可言，于是反映到杂志上的结果便是该发布会的照片仅有那么十几张而已。

待到微软发布会结束之后，已经是晚上9点了，天色已经完全黑了下来，但是礼堂外的帐篷内却正是锣鼓喧天之时。微软请来了美国两个著名的摇滚乐组合团体来为大家的晚餐助兴，一个好像叫KILLER，另一个……忘了，反正现场热闹得很，早就饿急了的众人一起扑向了餐桌……除了外面的帐篷外，在礼堂旁边的舞厅里还有一个大PARTY，里面提供的食品和外面一样，多边形觉得有一种面包圈很好吃，不过太甜了一点。而大概是为了照顾与会的日本记者，晚餐中还提供了米饭和炒饭，不过这美国人炒出来的怪味炒饭嘛……别说我们中国人，恐怕就是日本人也受不了的。再加上舞厅内的演唱会足以将房顶轰爆，胡乱塞了一些食物之后我们便启程返回酒店。另外在离开的时候，还可以凭邀请函去换一张兑换券，而这张兑换券可以获得一份特殊且意外的礼物——一块Xbox 360主机的面板！而且还是E3 2005的限量版，只有5000份哦！微软果然是有钱的主……

任天堂的发布会在洛杉矶时间17日早上9点30分于柯达剧院顶楼举行，UCG E3 TEAM一行人早早就来到了现场，不过比我们早到的人更多，而且从他们的谈话中得知，似乎任天堂也放宽了限制，即使没有邀请函也可以进入会场，这让我们很是郁闷，一点优越感都没有了。比起前两家的发布会，任天堂的发布会无论是从气势上还是场馆的大小和布置上都要收敛许多。在这个长方形的会场内，所有摄像机全部被赶到最后一排，而最前面——也就是舞台下的位置全部留给摄影记者。不过在这个相比之下狭小的会场里，一下子涌进了至少500名记者，怎么安排位置都会显得拥挤。这不，多边形被迫挤到了舞台最右边下方的角落，这实在不是一个什么照相的好方位。

（有关发布会的详细情况，请大家参看杂志内阿修罗撰写的相关内容）发布会一开始的时候播放了一段雷吉去年登场时候的开场白，但是没想到最后出来的竟然是岩田聪，并用蹩脚的英语说："我是岩田聪"，从这里开始，会场内便出现了一个奇妙的景观，那就是每当岩田聪开口用英语发言的时候，几乎所有的欧美记者都回过头去，这是为什么呢？因为岩田聪的英文发音实在是太烂了，从他嘴里吐出的大部分单词都无法让人理解，欧美记者只好回头看岩田聪前方天花板上悬挂的字幕提示机，这样才能领会到这位任天堂老总的发言精髓。（其实类似的场景在昨天索尼发表会上当久多良木健发言的时候也出现过，但是相比之下，久多良木健的英文发音要标准许多，所以也就没有出现像今天这样"岩田聪开口，众记者回头"的尴尬景象。）不过当多边形回头看字幕机的时候，还发现另一个可笑的地方，那就是这个字幕提示机不但提供发言稿的提示，期间还有对岩田聪下一步动作或表情的提示，例如"说到这里请微笑"或者"说到这里请停顿，等待观众鼓掌或发笑"甚至是"说这句话的时候请从舞台左边走到右边"之类的动作提示，看来不但这些老总的发言并非即兴发挥，连台步都是事先预演好的。

有了昨天PS3和X360的轰炸，人们都以为今天任天堂也会拿出自己的新主机，而且之前也有传闻说任天堂一定会公布一台新主机。但是当雷吉从自己口袋中掏出Game Boy Micro的时候，底下那一瞬间的冷场大概让雷吉非常失望，不过相信那个时候观众大概是根本就没看清楚他手里拿的是什么东西（GBM实在是太小了），所以一时不知道该做何种反应，不过随后观众热烈的掌声还是让雷吉放下了心。只是当最后岩田聪真正地将"革命"拿出来的时候，观众还真的不知道是盯着这个貌似笔记本光驱的东西好，还是回



■在会展中心的媒体中心登记时却发现，原本注册过的GOUKI和SOUL的资料无故丢失，只得重新注册……





■每天展会结束后回到酒店，多边形因为要在网上更新每天的新闻，几乎每天都是临晨3点左右才睡觉……

头看字幕提示机好。

不过话说回来，任天堂一贯秉承的"软件至上"的原则在发布会上得到了充分的体现，每一款公布的作品都可以引来不同观众的附和声和尖叫声。特别是当岩田聪宣布"革命"可以玩到从FC到N64所有游戏的时候，我看到我身边的一位老兄把手都拍肿了，就差冲上台抱着岩田聪的腿表忠心了。在会上任天堂也公布了《塞尔达传说》最新作的新影像，而后该游戏的制作人青沼英二特地出来向大家说明，在会后发给大家的PRESS KIT中会有一张NDS卡带，卡带中的内容就是这段预告片。虽然这个形式是非常新颖，但是从某种角度来说也限制了该影像的传播。

结束了任天堂发布会之后，我们顺便来到了星光大道上逛一逛，没想到这个时候星光大道上有一点点小小的骚乱，中国大剧院两边的人行横道都被关闭起来，看这阵势应该是某位大明星大驾光临，联想起正在公映的《星球大战前传Ⅲ：西斯的复仇》，我们都以为是卢卡斯等人来做首映。中国大剧院的街对面聚集了不少影迷——应该说是女影迷居多，嘴里都声嘶力竭地喊着："亚当！亚当！"我们回想了半天也想不起来电影中有哪位演员叫亚当，后来询问得知，原来是另一位著名影星亚当·桑德勒（主演过《初恋50次》、《西班牙女佣》等片）来星光大道举行"手印纪念"，就是将自己的手印和脚印留在中国大剧院门前的地板上。（这里还有吴宇森和成龙的手印）众人唏嘘了一阵之后，便离开了这个充满了尖叫声的星光大道。

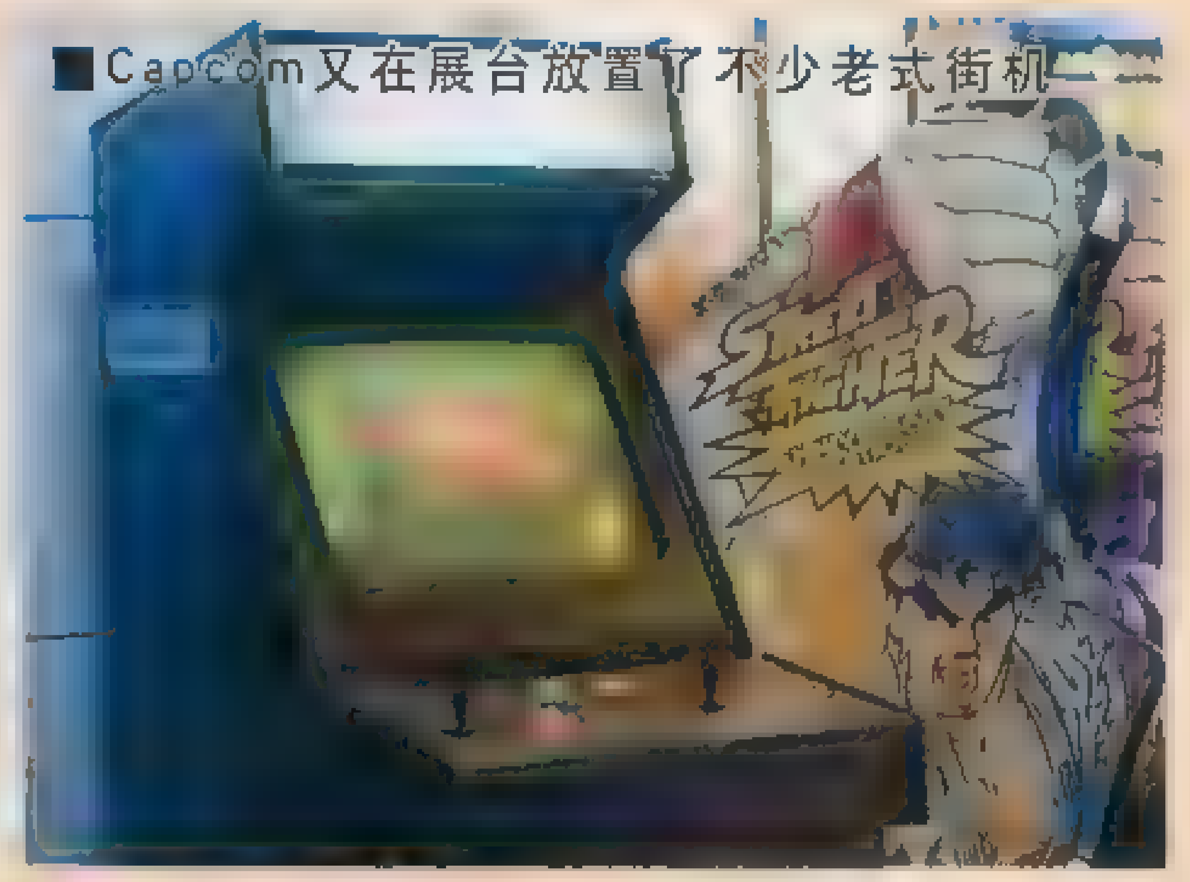
至此为止，UCG E3 TEAM此次报道之行的第一阶段战役胜利告终，不但拍摄下大量珍贵的影像和照片，更重要的是亲历了游戏史上两个时代变迁的历史性时刻，这无疑是一份宝贵的经历。而在这之后，则会有更加艰巨的E3采访任务等待着我们。

[illegible]

其实有关E3的一切都已经收录到本期合刊的相关报道和那张充满了Gouki睡意的E3 DVD里面了（笑），所以这里我们只谈谈本次E3之行的相关花絮吧。

18日正式开幕的E3，我们可以想象将会有多么热闹，不过虽然我们为复杂的交通情况做足了估计，不过在路上，我们依旧遇到了传说中的洛城高速公路大塞车，不过还算幸运的是，这次塞车并没有塞到一动不动，只是汽车前进的速度还不如一个人跑步快罢了。多边形从车窗伸出头向前方看去，一条蔚为壮观的车龙就在我们坐骑的前方，一眼看不到头……值得一提的是，周围车辆里的老美似乎对这种情况司空见惯了，脸上看不到丝毫慌张的表情，也没有一个人会无聊地把喇叭按着好玩，特别是那条紧急车道上是看不到一辆车的。这都源于美国人的自觉，即使塞车再严重，也绝对不去走那条紧急车道的，因为那是留给真正有需要的例如警车、救护车或者消防车使用的。多边形不禁想起国内类似的塞车景观，别说一旁的紧急车道给你塞个半死，就算是车龙也断然不会排列得如此整齐。

虽然刚刚经历了一次我看到过的最为壮观的堵车，我们依然在10点以前——也就是E3正式开幕之前赶到了洛杉矶会展中心。（在这里要特别感谢那位叫KEN的读者朋友，正是他为我们提供了两张参展商的出入证，这让我们能够提前进入会场）哦，差点忘了说，Gouki和SOUL前一天在媒体中心办理媒体出入证的时候也遇到了一点小麻烦，我和阿修罗拿着注册确认函和护照，很快就领到了媒体出入证，而轮到他们两位的时候，工作人员死活在电脑里找不到他们的资料，虽然他们手中也有注册确认函，但是电脑中检索不到他们的资料也就



■Capcom又在展台放置了不少老式街机

无法发放出入证。不过发生这种状况的看来不仅仅是我们而已，那边排着的长队都是遇到这种不幸的同行，Gouki和SOUL也只好老老实实地跟在他们后面，约莫20分钟后才拿到出入证。

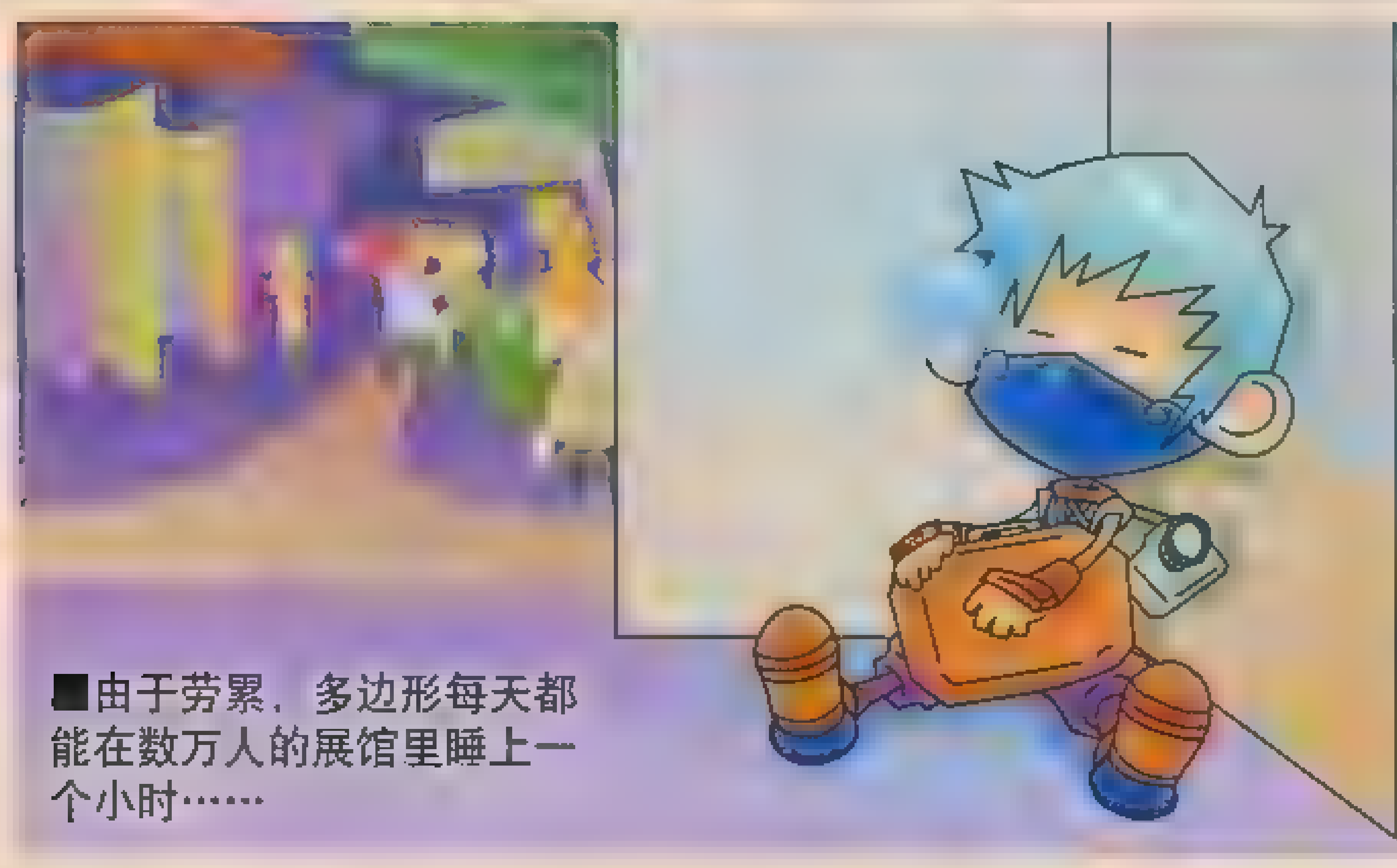
（这里先说一个有趣的事情，在E3正式开幕的前一个小时，曾经发生过一次突然停电，虽然只是几分钟的事情，但依然引起一阵不小的骚乱。试想一下如果开幕的时候还是没有电力供应的话，那将是多么可怕的场景，必定将成为各大媒体的头条新闻。）E3的第一天是媒体日，也就是专门对媒体开放，所以会场内相对而言人比较少，不过比起TGS来那更是要少过许多。GOUKI和阿修罗首先冲到西厅去了，而我则留守在南厅。这里汇集了微软这家大厂商和众多有着相当实力的第三方软件商，例如Konami、EA、Namco、Square Enix、Capcom等都聚集在这个厅，另外去年退缩到KENTIA厅的世嘉今年也回到了南厅，另外nVIDIA和ATI两大图形芯片巨头也在这个厅唱对台戏。

这个展厅中最具个性的展台无疑是制作《横行霸道》系列"的RockStar公司的展台，其实他们展台的占地面积并不小，不过据说是因为他们嫌搭建展台的成本太高，不太合算，于是干脆把公司那几辆负责宣传的大巴开进了场内，整整齐齐地停放在展区内，每辆车上都涂有一款游戏的显著符号，形成了E3最为独特的一道展台风景。不过可惜的是，他们的展台是需要预约才能进入的，这个我们之前并不知情，所以也就无法进入一窥究竟了。

微软的展台无疑是这个展厅最大的，整个展台的布置和去年的风格差不多，只不过今年分成了两层楼，而微软的主打产品Xbox 360却没有提供实际游戏试玩，你只能看着工作人员一边给你演示，一边给你讲解，虽然他们手上拿着的都是X360的手柄，不过所连接的主机那一头却用装饰物严严实实地遮盖着，不知道微软卖的什么关子。这一点后来被一些好事者所揭穿，手柄所连接的那一头其实是一台苹果G5主机，看来X360也还是没有真正的产品出台。

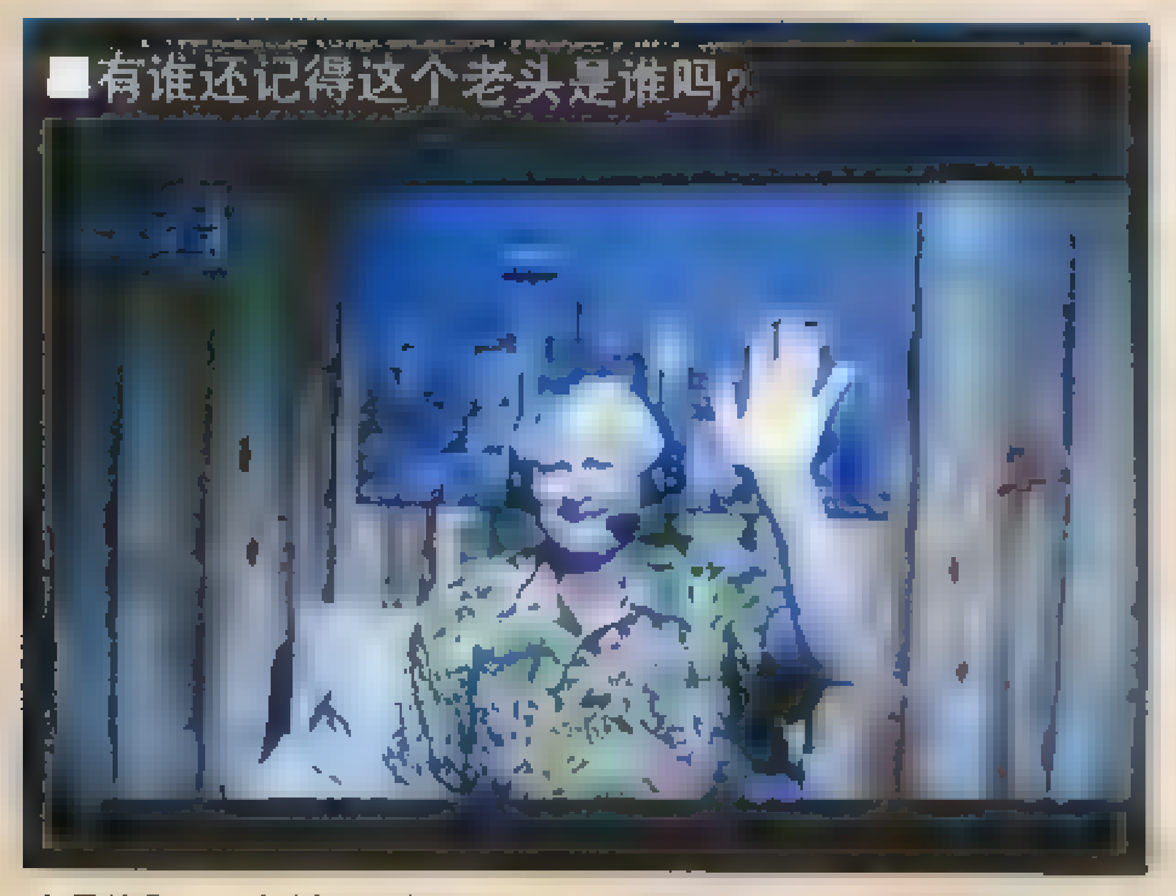
Square Enix（以下简称SE）的展台恐怕是最没有诚意的，装饰和布置与去年几乎一模一样，惟一的变动就是把去年那个拱形的投影门给拿掉了，然后在展台中间设置了另一扇投影门，而这扇门后面就是SE的E3


■停靠在会展中心外微软赞助商的巨型卡车


■由于劳累，多边形每天都能在数万人的展馆里睡上一个小时……



■在会后采访现场观众的时候，有位老美说他会说中文，结果脱口而出"仆街"（粤语里的脏话）


■有谁还记得这个老头是谁吗?

小剧场，不过如果你想进入观看的话，必须提前在SE的媒体接待处拿取观赏券才行，而这张珍贵的观赏券一般在每天开馆后5分钟就被瓜分一空。

同样，世嘉那边也有E3小剧场，不过时间其实只有15分钟，给大家介绍了数款包括《VR战士》在内的次世代游戏演示DEMO。而世嘉展台上试玩台的人就没有小剧场内汇集的人这么多了，你甚至都不用排队就可以玩到好几个游戏新作。

Konami方面也差不多，除了把去年那个装扮成丛林的《MGS3》试玩区撤走之外，其他也没什么变化，而今年主力推广的游戏似乎是一堆音乐游戏，从《卡拉OK革命》到最新的《DDR》，美国人对于这种能够有效消耗身体里热量的游戏推崇有加。多边形在《DDR》的试玩区亲眼目睹了一位胖到即使他是站着也只能用"一堆肉"来形容的美国佬，以PERFECT的全连锁舞步一口气跳了三首EXTREME难度的舞曲，实在是太可怕了！

EA的展台无疑是最具创意和震撼力的展台，这都要归功于他们展台内那骇人听闻的360度全环绕显示屏。其实EA展台的外观看起来远没有内部的环形剧场那么张扬，一边是EA SPORTS品牌的几大知名体育游戏的巨幅招贴画，另外一边则是007、哈里·波特、蝙蝠侠等明星的巨幅招贴画，但是一旦你走进这个轰动全场的环绕剧场中，你就有一种无法走出去的感觉，因为实在是太令人震撼了。特别是EA对剧场内的地板也做了特别处理，故意采用了内空的木地板，而所造成的效果就是——比如说《拳击之夜》里一记惊天动地的直拳打到某人脸上的时候——所有的观众都可以从脚下的震动里面感觉到这一拳的力度，而其他如《FIFA06》里面的世界波或者《火爆狂飙》里面的惊天一撞都会让观众体会到次世代的震撼。而EA几乎所有的试玩台也都放置在环形剧场内，即使你在试玩的时候，也无法抵抗环绕的魄力。除此之外，EA是惟一一家提供Xbox 360游戏试玩的展台，《极品飞车：最高通缉》的表现果然超凡脱俗，虽然只是小小的一段，也依然让人赞叹不已。而《教父》则被特别对待，不但搭建了特制的试玩间，内部的设计也模仿电影中那个年代的风格，只不过这个试玩间里的空调实在太大，待不了几分钟便冷得直发颤。

而整个E3大展上最"牛×"的公司非暴雪莫属了，除开那些合租一个展台的小公司外，暴雪的展台不但是全场最小的，而且所展出的游戏也是最少的——只有两款，《魔兽世界》和《星际争霸：幽灵》。但是若要比起展台前所聚集的人群，它不亚于任何一家大公司，以至于暴雪展台前是整个展厅内交通拥挤最严重的路段。暴雪所准备的那一块巨大显示屏每天就在反复播放两段动画：《魔兽世界》和《星际争霸：幽灵》的片头，其精良的品质不得不让人停下脚步。《魔兽世界》片头中表示"魔兽十年"字样的时候，采用了包括中文在内的各国文字——这是在会场中难得一见的中文，《星际争霸：幽灵》的片头显然只播放了一部分，当诺娃的脸出现在最后时动画也突然结束，引得观众一阵怨声载道。

此外，育碧公司的展台绝对是多边形今年的最幸运展台！为什么要这么说呢？请听我慢慢道来。原本听说上海育碧的老朋友袁培笙也会光临E3，我便去育碧的柜台去找他，不过那边的工作人员告诉我他现在暂时走开了，正当我要走出育碧展台的时候，一个熟悉的身影突然从身边闪过，我回头一看，居然是游戏之神——宫本茂先生！细心的读者应该还记得去年E3的时候，多边形就与这位神一般的人物擦肩而过，后悔不已。没想到今年还能再次碰见他，这次怎么说也不能错过机会了吧？于是我跟着宫本茂先生周围的其他人一起又走进了育碧的接待区，原来宫本茂先生是特地来观看由育碧制作的根据同名电影改编的游戏——《金刚》的演示，于是育碧方面就在那个封闭的放映厅专门为宫本茂先生一行单独开了一场，多边形趁机跟着这些人走了进去，反正我也没看过这个演示。在放映厅寻找座位的时候，我突然发现宫本茂先生左手边的座位没有人坐，寻思一会儿之后，多边形作出了大胆的举动：径直走过去坐到了宫本茂旁边！而宫本茂先生只是对我笑了笑，并没有其他人来阻止我，这让我太意外了！我赶紧掏出签名本和签名笔，让宫本茂先生签下了他的大名。神啊，你真是太照顾我了！在整个放映过程中，我真的没太注意游戏本身，反而时常偷偷地瞅上宫本茂一眼，看得出来，虽然游戏的画面和音效的确很出众，但是这种类似FPS的游戏方式应该在宫本茂眼里不算什么吧？他的表情从始至终都非常认真并没有变化过。演示完毕之后，一行人全部退场，而转瞬之间，刚刚还坐在我身边的那位神一下子消失在人流当中，再也找不到了。

而多边形在Capcom展台拍照的时候，还遇到了《死或生4》的制作人板垣伴信，这个满脸疙瘩的高大男子身边还跟着两个黑人保镖，一副十足的黑帮老大派头，多边形甚至还犹豫是否请他签名，要是万一被那两个保镖像扔小鸡一样扔出去咋办？不过这位"黑帮老大"的态度和他的外表形象有着相当大的差距，对于签名要求十分配合，爽快地给签上了大名。

南厅的展台主要就是这些，而在西厅唱主角的，莫过于门对门的任天堂和索尼了，其实任天堂的外部装饰完全照搬了去年的样式，并且在E3上也没有提供有关"革命"的任何信息。而索尼则基本把展台重新装修了一次，并搭建了一个小小的二楼剧场，所有没看过发布会上那些游戏影像的观众可以在这里一饱眼福。

任天堂这边不但提供了大量GBM可以试玩，并且玩家还可以通过NDS的无线联网功能，与另外一个地方的任天堂工作人员共同对战《马里奥赛车DS》，多边形在这里和那位给马里奥配音的老头对战了一场。而在展区入口还设立了一个"DS下载站"，凡是持有NDS的玩家都可以在这个地方下载小游戏或者和不认识的人聊天。而任天堂展区最为壮观的景象就是排队试玩《塞尔达传说》新作的队伍了，每次等待的时间不会少于两小时，据说后来阿修罗的试玩是牺牲了3个小时换来的。

索尼方面今年还是以PS2和PSP游戏为主，整个展区内基本都是PS2和PSP游戏的试玩台位，而头顶超长的荧光屏反复不断地播放各种游戏的宣传片。而PSP的有一种试玩台很好玩，整个人坐到玻璃球里面然后再玩，颇为暇逸。多边形在这里试玩PSP版《VR网球》的时候还第一次看到PSP蓝屏死机……

写在最后

今年的E3比起去年来要热闹一些——或者说人更多一些，后来根据官方发布的数字，今年有7万多人光临E3，比去年多了将近2万人，难怪多边形觉得今年人特别多呢……不过由于三大厂商的发布会把所有的焦点提前曝光，外加上这三家厂商都没有在E3上提供新主机的试玩，所以今年E3的看点似乎不是很多。

由于白天要在展会做采访，晚上回到宾馆还要在网上更新实时新闻，所以每天都十分疲劳。细心的读者一定还记得我和GOUKI去年在E3大厅的墙边倒地一小时的事情，而今年多边形再创新高，几乎每天中午的时候都因为困得不行而在地上睡一个小时左右……

几天下来，大家对美国的食物可谓感触颇深，要想在美国生活，没有一个坚强的胃是断然不行的，多边形至今还是很怀疑美国人是怎么活下来的，而且还活得如此滋润。就拿大家都很熟悉的麦当劳来说，曾记得在《读者》里看到一篇提及国内外大型企业管理上的差异，其中以麦当劳举例子的时候说到："……麦当劳之所以成为全球最大的快餐企业，正是得益于它严格的管理制度，即使一个小小的汉堡，都有500多条规范标准，所以麦当劳的汉堡在全世界都是一样的……"写这个文章的人一定是没有去过美国，只凭借自己的猜想就在这里胡写，在这里多边形可以非常负责任地告诉大家：美国麦当劳汉堡和国内麦当劳汉堡完全不是一个东西，其口味的差异足以令你怀疑它们是否真的师出同门！同理，日本肯德基和中国肯德基从菜单到食物都是截然不同的，如果以后还有谁在你面前说"麦当劳全世界都是一样的"，你大可以给他一耳光。（开玩笑的，好孩子不要学）不过话说回来，如果在美国想省钱，吃麦当劳无疑是最佳的选择。

最后给大家一点提示：Gouki、SOUL和阿修罗也同样写下了他们美国之行的花絮和感受，不过得花一点心思在杂志中使用"搜索"技能吧！



■回国途中，由于班机误点，UCG E3 TEAM被迫在台北机场逗留3小时……



■回国后，还是因为时差的原因，多边形连续一周每天都在北京时间临晨四点醒来……

游戏情报站

栏目主持：SOUL 星夜

微软每10分钟赠送一台Xbox 360！

硬件 微软联合百事可乐，8月28日开始喝饮料赢Xbox 360

微软与百事可乐北美分公司宣布将会进行一场Xbox 360的促销活动，数千名幸运儿将有机会在Xbox 360发售之前率先免费获得该主机。这项活动将于8月28日正式启动，从这一日开始的9周时间内，微软将会每隔10分钟送出一台Xbox 360，这意味着微软将会在正式发售日之前提供9千多台Xbox 360。只要喝百事的“Mountain Dew”饮料，就有机会中奖。

要想获得Xbox 360，消费者就要收集在Mountain Dew或者其他参与此项活动的百事饮料瓶盖中的密码，然后在本次活动的官方网站w w w . every10minutes.com中输入此密码。该网站每隔10分钟就会抽一次奖，参与者可以选择抽奖的时间段，并且将不同的密码输入到不同的抽奖时间段，或者将所有密码输入到同一时间段，总之获得越多密码中奖的几率越高。另外，输入密码后就会自动获得活动积分，积累到一定分数后就可以获得其他奖品。

另外，在本届E3展上，百事也曾向游戏业内人士派发免费的特制Mountain Dew饮料，收集这些饮料中的标记不仅可以获得T恤等奖品，还有机会成为全球前10名获得Xbox 360的幸运儿。



▲www.every10minutes.com目前正在倒计时中。

日本游戏市场连续4年萎缩！

2004年日本国内游戏市场规模再度萎缩

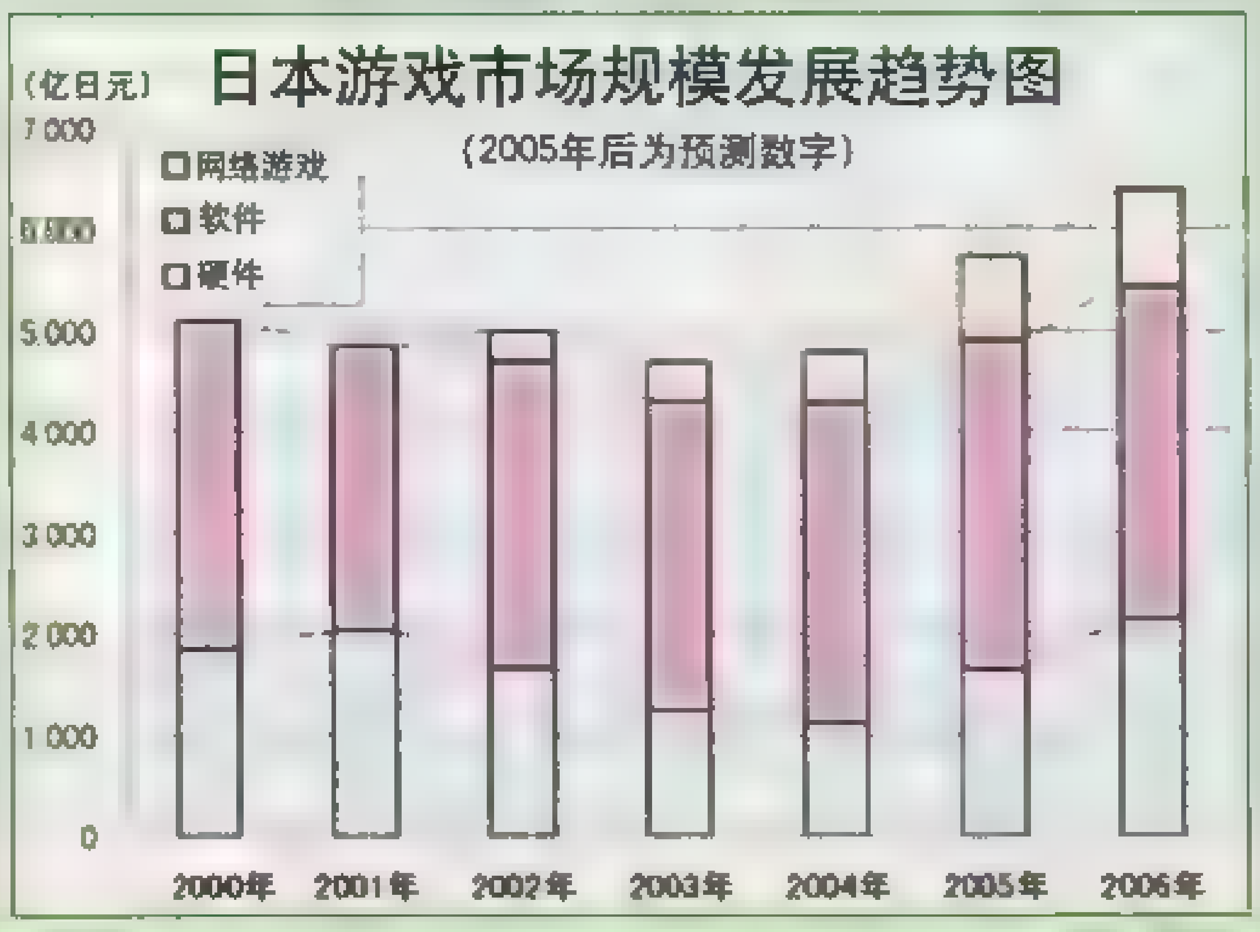


▲日本游戏市场连年萎缩，CESA的高层们一脸肃穆。

日本电脑娱乐供应商协会(CESA)日前公布了2004年度日本家庭用游戏产业的相关数据。据CESA统计的数据显示，2004年日本国内的市场规模再度萎缩，从2000年的超过5000亿日元锐减到4361亿日元。

2004年日本游戏公司在全球的游戏软硬件销售额也减少了2千多亿亿日元，从2003年的11344亿日元减少到9091亿日元，其主要原因是硬件销售额大幅锐减。2004年日本游戏公司的全球软件总销售额从2003年的4299亿日元增加到4684亿日元，其中日本国内软件销售额为2358亿日元，海外销售额从2003年的1993亿日元增加到2326亿日元。然而由于主机市场由于已经处于饱和状态，因此全球销售额从2003年的7045亿日元大规模萎缩到4407亿日元。CESA将于7月份出版《2005 CESA游戏白皮书》，其中将会收录更加详尽的数据。

另外《FAMI通》目前也已经推出了第一本“白书”《FAMI通游戏白书》。根据该书的调查，目前包括网络游戏、PC游戏、手机游戏在内的全球软件市场规模为2.1万亿日元，日本仅占18%，为3746亿日元；北美约占40%，为8523亿日元；欧洲约占三分之一，为6745亿日元。据该书预测，2005年度在NDS、PSP以及次世代主机的拓展下，全球游戏软件市场规模预计将会增加到2.3万亿日元。而日本的整个游戏市场规模(包括网络游戏等)将会从2004年的4790.5亿日元大规模增长到5741.8亿日元，2006年预计将会增长到6401.5亿日元。



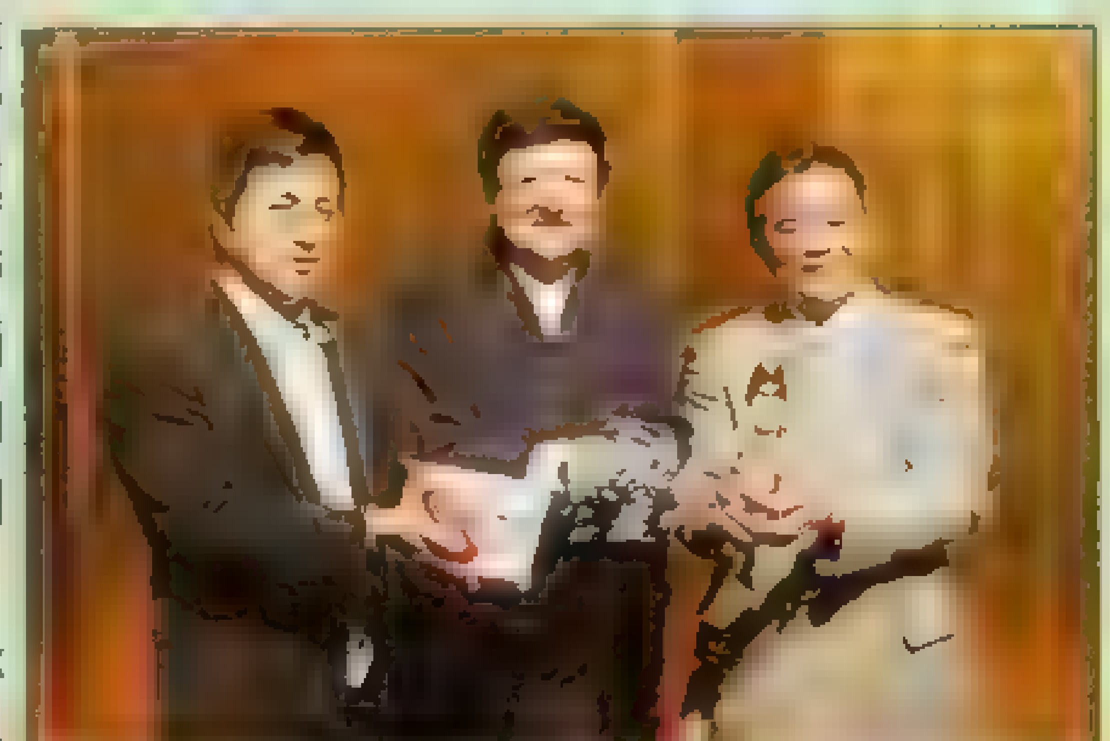
日本两大玩具兼游戏商宣布合并

日本游戏业合并成风，Takara与Tomy也将喜结连理

5月[illegible]日Namco与Bandai刚刚宣布合并，半个月后，Takara与Tomy也宣布将于明年合并，并且与Takara的主要持股者index结成战略联盟。

Takara、Tomy与Bandai是日本的3家主要玩具厂商，并且3家公司都有游戏业务。不过近来Takara的经营出现问题，今年4月Konami将手上持有的全部Takara股票卖给了Index公司。Index公司成为Takara的大股东后就开始积极寻找合作伙伴。这次与Tomy的合并从4月底才开始进行谈判，只用了大约半个月的时间就达成了合并意向。

Takara与Tomy合并后将会成为Takara Tomy，英文注册名为Tomy Company，LTD.，Tomy的公司结构得以保留，而Takara内部将会被拆散并入Tomy。Takara Tomy的社长将会由富山干太郎与佐藤庆太共同担任。两家公司的合并以换股方式进行，Tomy与Takara的换股比率为0.178:1。两家公司的正式合并时间是2006年3月1日。原本最合适的时间是今年10月1日，不过考虑到圣诞商季将会是玩具业头等重要的时期，为了不至于因合并影响业务运作，两家公司才决定从2006年3月1日开始正式合并。两家公司合并后将会以成为日本第一的玩具制造商为目标，并且增强国际竞争力。不过在正式合并之前，Index方面将会与Takara Tomy各自出资50%，成立Takara Tomy Network，其主要业务为利用Takara与Tomy的品牌提供手机和网络内容服务。



▲Index会长落合正美(左)、Tomy社长富山干太郎(中)、Takara社长佐藤庆太(右)

www.plumbook.cn

硅骑士强力打造Xbox 360三部曲！

硅骑士与微软合力打造Xbox 360气势恢弘三部曲《Too Human》

以《潜龙谍影：孪蛇》、《永恒的黑暗》等作品著名的硅骑士制作室日前宣布其正在与微软合力开发Xbox 360大作《Too Human》，并且这将会是一个气势磅礴的三部曲。

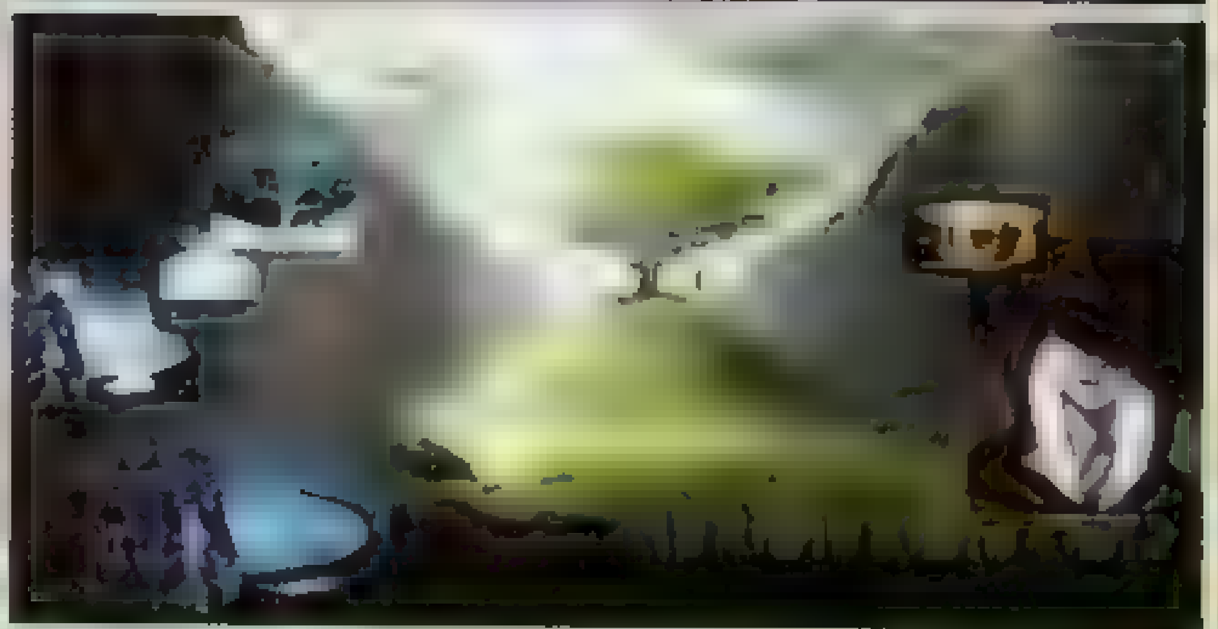
在《Too Human》中，玩家扮演的并非人类，而是一位叫做Balder的神。游戏过程中，玩家将会穿越各个神话时代，投入大规模史诗般的战斗中，与潮水般涌来的敌人战斗。据本作制作人Denis Dyack介绍，玩家不仅要与各种神战斗，还会碰到巨大的机器人和各种怪物，而这些巨型敌人的体积将会是前所未有的庞大。另外，本作也计划加入通过Xbox Live的双人合作模式。

由于此前硅骑士已经宣布将会采用虚幻引擎3开发次世代游戏，据此推测，本作很有可能就是使用虚幻引擎3制作。《Too Human》三部曲的第一部预计将于明年秋季发售。



▲《Too Human》宏伟的场景设定让人想到了《战神》。







单碟DVD容量可达800GB？

硬件 全新纳米技术用于光碟存储，容量百倍于普通DVD

美国Iomega公司宣布已经在美国版权商标局获得了纳米光碟存储技术的新专利，通过Iomega的这项新技术，光碟容量将会达到800GB，远远超越了蓝光和HD DVD的最高容量。

Iomega公司的这项新技术叫做AO－DVD（Articulated Optical-DVD，枢接光学DVD），使得光碟容量可达现有普通DVD的40～100倍，数据传输速率达到5～30倍。目前该技术已经获得了“Nanotech Briefs”颁发的“纳米50大奖”，以表彰其对纳米技术推广的重大贡献。

目前Iomega公司正在研究将其纳米光碟技术投入商业化运用的可能性，其中一个可能实现商业化运用的低成本高效率技术是NG-DVD(Nano-Grating－DVD，纳米光栅DVD)，这项技术主要是使用纳米光栅将数据编入光碟，通过反射、偏振、相位、以及反射定位等手段进行高密度多层编码，最高容量有望达到800GB。

神游iQue DS将推出首发纪念版

全球惟一一套“1st TOUCH!”将进行网络竞拍

由于iQue DS是目前中国电视游戏史上最新，也是与国外发布时间最近的一台主机，神游公司为了纪念这台意义重大的主机，特别定制了全球惟一一套、名为“1st TOUCH!”的首发纪念iQue DS，并将与网易游戏频道(game.163.com)合作，通过1元起网络竞拍的方式选择它的主人。据悉，此台主机将是第一台下线的iQue DS，机身上会有纪念标识，同时还有一套具有历史纪念价值的官方纪念品与证书，能够得到这套“1st TOUCH!”iQue DS的玩家绝对会成为被众多玩家羡慕的焦点。此活动将于6月15日正式开始，希望参与竞拍的玩家请密切留意神游官网www.iQue.com。关于“1st TOUCH!”的庐山真面目及竞拍活动的进展，本刊将在下期杂志作出报道。

索尼欲将PSP生产外包中国厂商

硬件 索尼迫切提高PSP产量，据传鸿海精工已获订单

据Bloomberg报道，目前索尼正准备大规模加大PSP的产量，并已经开始与中国的代工厂商探讨合作事宜。据中国台湾省方面的媒体报道，作为索尼长期合作伙伴的鸿海精密工业公司目前已经获得PSP的生产订单，最快7月即可以进行首批少量生产，8月后将会开始加大产量。不过鸿海方面目前并未确认这则消息。

根据索尼发布的数据，截至3月31日，PSP的总销量为297万台。本财年之内预计将会卖出1200万台。虽然PSP的缺货情况目前已经得到缓解，然而索尼的产量依然无法满足市场需求。目前PSP全部集中于东京东部的千叶县木更津厂生产，这家工厂已经处于全速运转状态，不过月产量仍然只有100万台。而之前索尼公布的目标是在夏季将月产量提高到200万台，仅仅依靠日本本土的生产线显然是不够的。加上欧版PSP也将于9月1日上市，届时市场需求量将会激增。

SCEI社长久多良木健表示，PSP虽然将会外包生产，不过其主要元器件依然是在日本国内生产。至于合作生产伙伴，除了盛传的台湾省鸿海精工外，花旗美邦证券亚太区下游硬件制造产业首席分析师杨应超指出，争取PSP订单的厂商还有华硕、神达和建汉三家企业，索尼应该还会从其中再挑选一家代工工厂。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDS热卖任天堂净利润增至2.6倍

任天堂财报公布，净利润净增1.6倍达874亿日元

任天堂日前公开了2004年4月1日至2005年3月31日的新财年财务报告，本财年任天堂的销售额达到了5152亿9200万日元，比前期微增0.1%；运营利润为1115亿2200万日元，经常性利润为1452亿9200万日元，净利润为874亿1600万日元，是前期的2.6倍。任天堂预计下一财年销售额将达5200亿日元，运营利润1150亿日元，经常性利润1250亿日元，净利润750亿日元。



任天堂的掌机业务本财年继续呈现强劲发展态势，GBA《口袋妖怪 火红/叶绿》全球销量达600万套，“《FC MINI》系列”也是持续热销。NDS在本财年内的销量达到了527万台。不过NGC的销量从前期的502万台下降到392万台。

任天堂软硬件销量表

GBA及SP	2005财年	2004财年	总计销量
日本	234万台	315万台	1555万台
美国	856万台	945万台	3337万台
其他	449万台	500万台	1787万台
总计	1540万台	1759万台	6679万台
GBA SP			
日本	232万台	286万台	600万台
美国	791万台	795万台	1669万台
其他	440万台	424万台	910万台
总计	1464万台	1505万台	3179万台
软件			
日本	1554万套	1712万套	6254万套
美国	5077万套	4243万套	14724万套
其他	1826万套	1535万套	5859万套
总计	8457万套	7489万套	26836万套
新软件			
日本	165款	156万套	694万套
美国	181款	145万套	696万套
其他	135款	142万套	625万套
NDS			
日本	212万台	—	212万台
美国	219万台	—	219万台
其他	95万台	—	95万台
总计	527万台		527万台
软件			
日本	382万套		382万套
美国	475万套	—	475万套
其他	192万套	—	192万套
总计	1049万套	—	1049万套
新软件			
日本	26款	—	26万套
美国	18款		475万套
其他	16款		192万套
NGC			
日本	34万台	99万台	380万台
美国	261万台	272万台	1046万台
其他	98万台	132万台	424万台
总计	392万台	502万台	1830万台
软件			
日本	509万套	850万套	2399万套
美国	3318万套	2835万套	9777万套
其他	1015万套	1052万套	3454万套
总计	4842万套	4737万套	15629万套
新软件			
日本	43款	89款	231款
美国	99款	125款	425款
其他	80款	127款	357款

新闻短波

短、平、快的游戏资讯

■Bandai宣布将会在PS2上推出《.HACK//G.U.》。本作仍由系列制作人贞本义行担任角色设定，伊藤和典为剧本编辑，剧情上与前作没有关联。本作将于明年在日本和欧美市场推出，预计全球销量将达200万套以上。



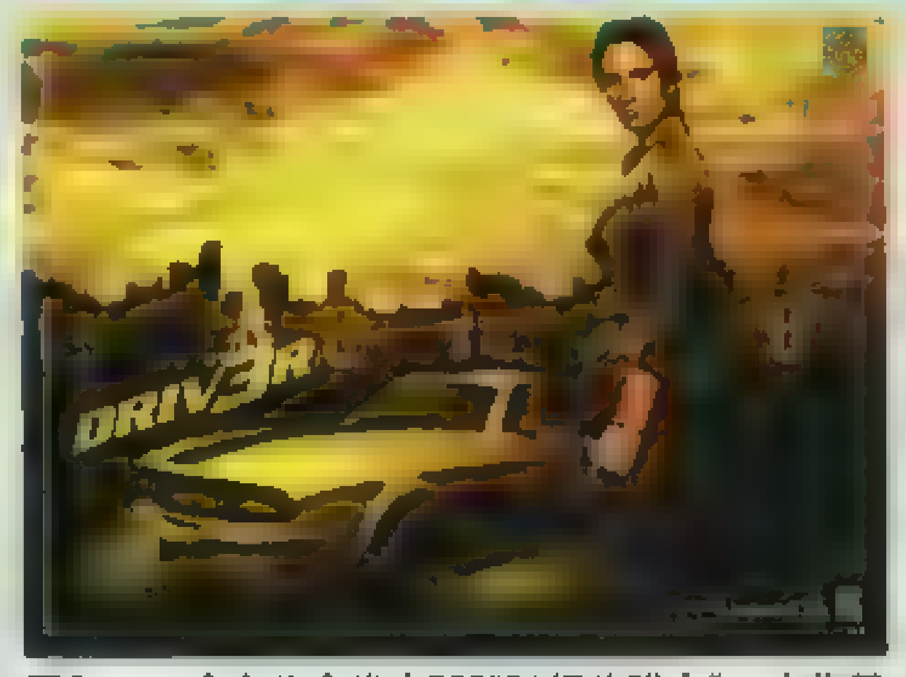
■Square Enix宣布将于7月30日、31日两天于幕张会展中心举办“Square Enix Party 2005”。在该活动上预计将会提供《最终幻想XII》和《王国之心 II》的最新试玩版。

■Rockstar Games日前公开了PSP版《午夜俱乐部3》的游戏画面，本作不仅将会收录PS2版全部内容还将会针对PSP版加入一些新要素。本作将于夏季在美国发售，英国方面将会作为欧版首发软件之一于9月1日发售。



■BT Exact的未来学家Ian Pearson博士日前在接受《观察家》杂志的采访时说：“按照时间推算，大约到2050年，我们将可以把你的思想下载到电脑中，因此，即便你死了也不是什么大不了的事情。如果到了2050年你足够富有，这将会是切实可行的。如果你没什么钱的话，可能要等到2075年或者2080年，那时候这项技术可能会得到普及。”有趣的是，Pearson博士以PS3为例形容了电脑在未来的发展趋势。“PS3的性能大约是人脑的1%，要是在10年前它可以算是超级电脑。而PS5可能将会与人脑一样强大。”

■Atari宣布其旗下的Reflections Interractive制作室目前正在开发一款《横冲直撞》(Driver)新作，本作对应平台为PS2和Xbox，将于2006年初发售。本作的舞台将会是纽约市，采用开放式任务设计，并且加入了网络游戏模式。Atari将于夏季公布更多细节。



■Capcom宣布将会推出PSP版《怪物猎人》，本作基于PS2的《怪物猎人G》为基础开发，并且加入了怪物育成系统，玩家可以饲养捕捉回来的怪物，并将其投入到战斗中。不过本作不会有网络模式，但玩家可以通过PSP的无线通信功能进行4人游戏。



■育碧不仅会在Xbox 360上推出《幽灵侦察团3》，目前还宣布将会在Xbox上再推出一款《幽灵侦察团2 尖峰行动》(Ghost Recon 2 Summit Strike)，本作将于今年8月发售，由Red Storm Entertainment开发。游戏讲述哈萨克斯坦总统被巴基斯坦某军阀谋杀，玩家扮演的幽灵侦察团在联合国的帮助下奉命捉拿军阀，化解国际危机。本作共有11个单人游戏任务，多人游戏部分共有24张地图，并且新加入了15种武器。



UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻” 你每天都能收到小编们尤其是“UCG新闻官”SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：（5元包月）

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

本期关注数字

和小编们一起关注本期敏感数字

4亿8500万日元

日本国税厅日前公布了2004年日本国内交纳所得税额排名Top 100的纳税大户，其中排名第一的竟然是“Tower投资顾问”公司的运营部长清原达郎，其纳税额为36.9亿日元。游戏业内纳税额最高的则是前任天堂社长山内溥，其纳税额为4亿8500万日元，排名第41位(去年为第19位)。山内溥的收入主要来自其在任天堂持有的10%的股份。他在大阪国税局管辖范围内的纳税排名为第4位，在京都市内为第2位。去年日本纳税额超过1000万日元者达7万5640人，较上年增加1681人，增长2.3%。

净利润缩水47%

Konami宣布2004年4月1日至2005年3月31日期间，该公司销售收入为2610日元，比前期减少了47%，净利润则是从前期的201亿日元大幅减少到105亿日元，降幅达47.8%。不过Konami的游戏部门销售收入达到了940亿日元，增加了2.1%。Konami业绩下滑的主要原因是玩具部门销售收入只有410亿日元，比前期减少了28.6%。

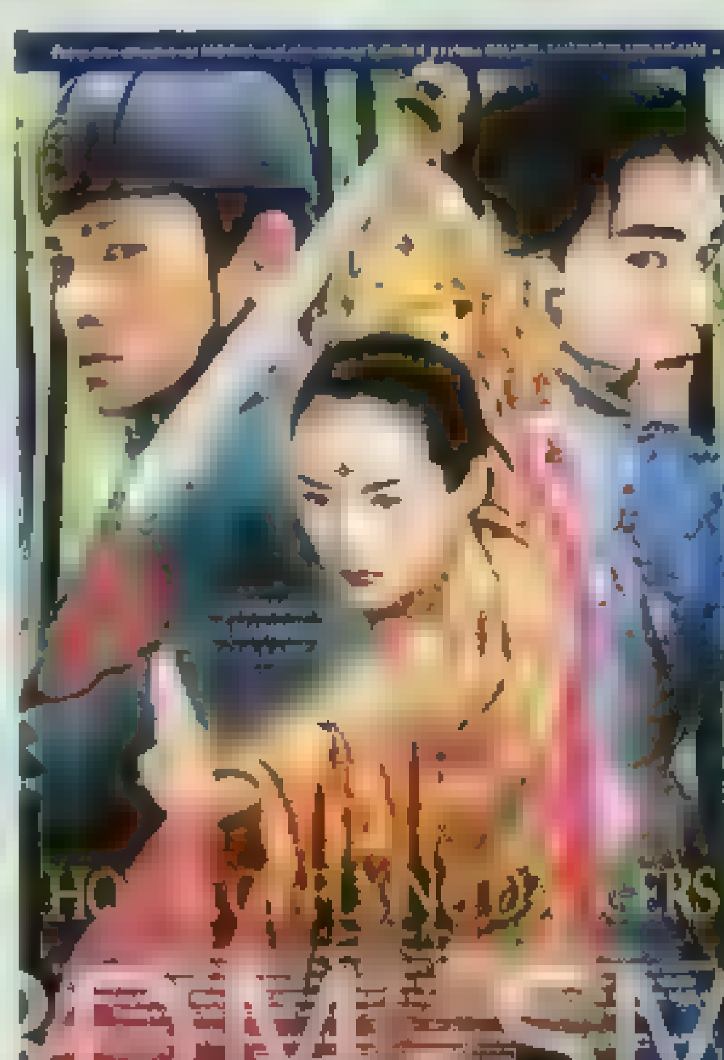
361万套销量

Square Enix宣布2004年4月1日至2005年3月31日期间，该公司销售收入提高了16.9%，达到738亿日元，运营利润提高36.3%，达到264亿日元，净利润提高35.8%，达到149亿日元。S·E业绩暴增的主要原因是《勇者斗恶龙VIII》的大卖，截至3月31日，该作的总销量为361万套。《王国之心 记忆之链》全球销量为100万套，《最终幻想I·II》销量为94万套。

本财年S·E在日本推出了11款游戏，总销量630万套；在美国推出了7款游戏，总销量376万套；在欧洲推出了4款游戏，总销量92万套；亚洲地区的游戏销量为7万套。虽然总销量比上一财年少了257万套，总销售额却增加了10.4%，达到419亿日元；运营利润提高了19.8%，达到196亿日元。S·E预计下一财年销售收入将会达到900亿日元，运营利润为270亿日元，净利润为155亿日元。

100,000套UMD电影

据知名MP3新闻网站MP3newswire.net报道，从4月19日由索尼哥伦比亚三星影业在北美推出的UMD版《生化危机2：启示录》以及《十面埋伏》在发售后不到一个月的时间里卖出了10万套，大大超出了发行商的预想，索尼的UMD影碟业务可以说取得了初步成功。



由于UMD受到了广泛欢迎，目前20世纪福克斯和环球等已经纷纷宣布加盟UMD，而派拉蒙也于近期宣布将于8月份推出10部UMD电影。目前在北美地区已经有超过71部UMD电影，而到今年秋季将会有数百部UMD电影面市。

www.plumbook.cn

iQue DS™ 中国火辣预售启动！

UCG携手iQue 独家推出

强强联合 打造真玩家的节日



限量100台！



Touch!中国

行货主机的四大惟一

1、**硬件提升！**——内存扩充 一步到位

◆全球惟一升级版DS中国独享，超大内存运行中文游戏与特殊应用软件更流畅！

2、**中文系统！**——轻松操作 体贴设置

3、**全球制式！**——最强兼容 版本通吃

4、**独占软件！**——中文游戏 惟一支持

行货玩家的三大优势

1、**售后无忧！**——15天保换 一年保修

2、**增值服务！**——行货用户 免费享用

3、**官方回馈！**——消费正品 回馈不断

抢先预订的四大理由

1、**抢鲜入手！**——特快专递发出，第一时间体验

2、**独家赠品！**——UCG首发独家赠品及官方预定书

3、**限量百台！**——豪华预订版共100名

◆订完即止，以读者汇款时间为准

4、**"行家"惊喜！**——行货玩家 惊喜大礼

◆原iQue行货的用户预订更有额外获赠！

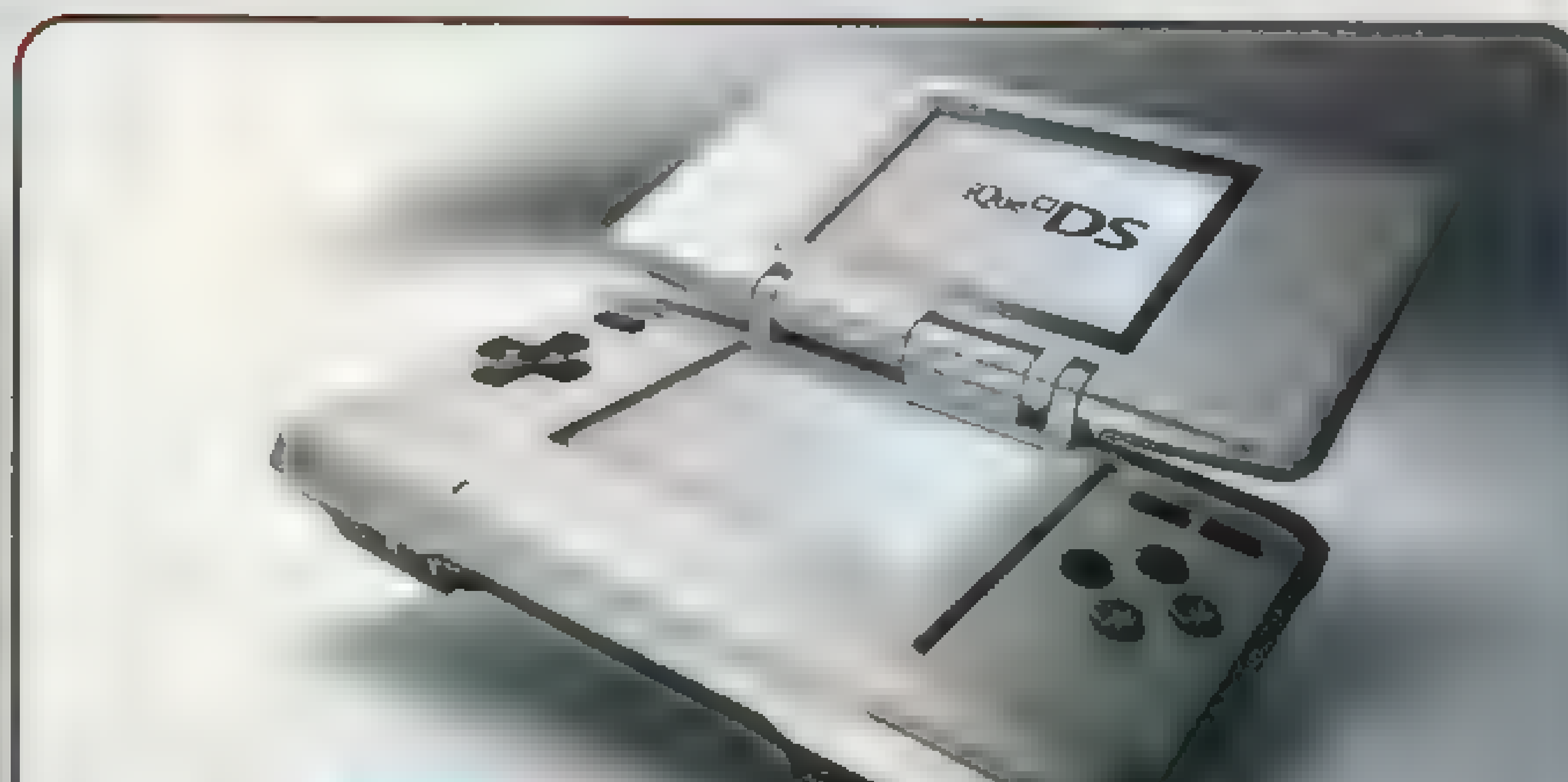
特别提示

在下期杂志（8月A）公布预订价格后，迅速汇款至杂志社，抢先预定！

◆已经购买过iQue行货产品（神游机\iQue GBA\iQue sp）的玩家注意，请及早注册神游俱乐部（www.iQue.com），并将自己所购买的产品进行产品认证，预定iQue DS时更有额外收获！

◆若您对注册神游俱乐部及产品认证有任何疑问，请咨询：（86-512）62883599

◆为感谢玩家对行货的支持，已经汇款却未能抢得前100预定名额的，将获得全额退款以及一份纪念品作为留念。



iQue DS 豪华版

含中文软件一套

◆**请关注6月15日上市的《掌机王SP》第18辑或iQue官方网站www.ique.com上的iQue DS首发情报。**

◆**预售详情请关注下期《游戏机实用技术》（8A）或www.levelup.cn**

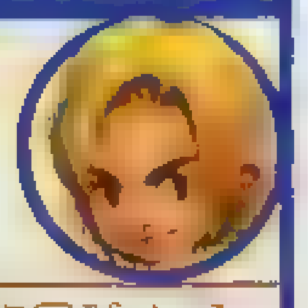
iQue (China) Ltd.
iQue 商标持有人为神游科技(中国)有限公司
神游科技（中国）有限公司
地址 中国苏州工业园区机场路328号国际科技园8-203
客服热线 ... 51 6 8835 9
公司网址 www.iQue.com

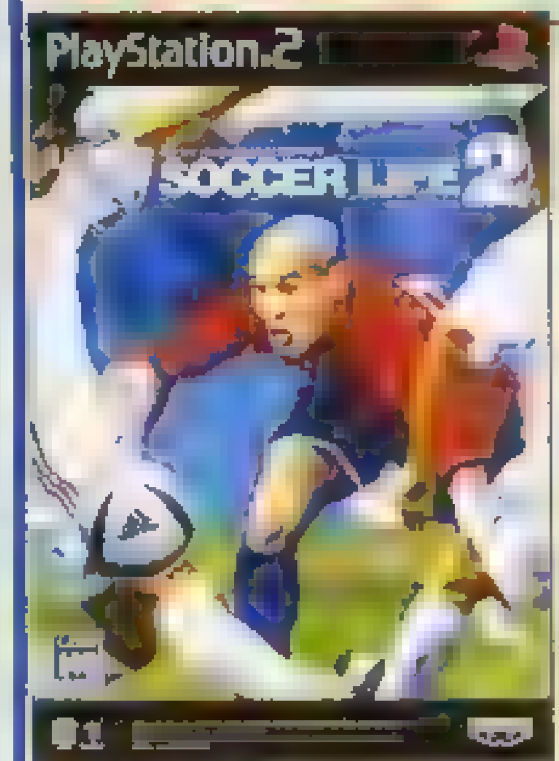
Nintendo
©2005 Nintendo ©2005 iQue
NINTENDO, THE NINTENDO DS LOGO AND THE OFFICIAL SEAL ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
LICENSED BY NINTENDO
MADE IN CHINA PAT PEND

PS2 足球人生 2

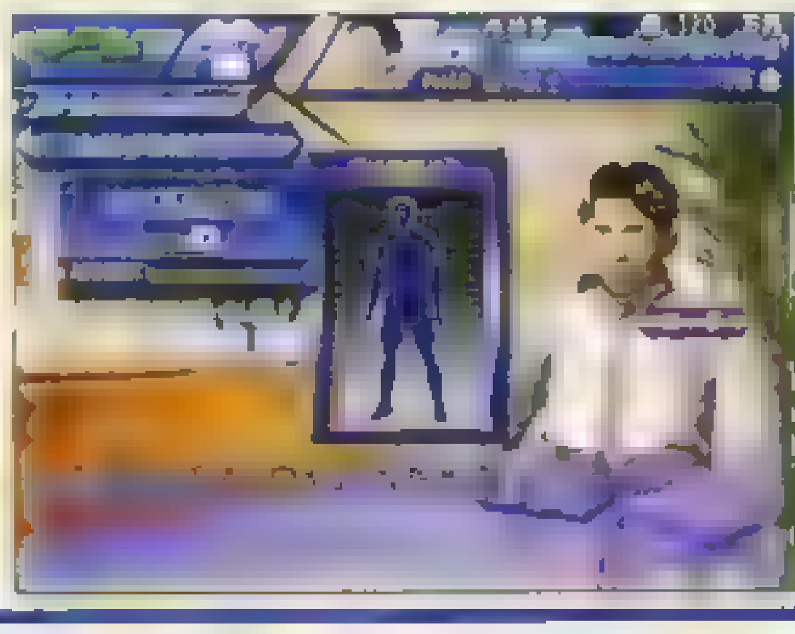
06.09 推荐度 B CERO 全年龄

■Banpresto
■6800 日元
■无对应周边





玩家所扮演的是一个初闯欧洲足坛的足球小子，立志在5大联赛共113个俱乐部中踢出新天地。本作获得了FIFA Pro和J联盟的授权，收录超过3000名以上的实名选手。通过认真训练和比赛锻炼，玩家将有机会成长为世界足球最高峰的选手。本作对比前作，在与女孩的约会交际、编辑模式的丰富程度上都有所进步。而且还新加了指定1对1、活动区域设置、数值限界突破、新遗传系统和手术系统等新要素，与前作相比明显饱满了许多。



PS2 蒸汽男孩

06.09 推荐度 C CERO 全年龄

■Bandai
■6800 日元
■无对应周边





《蒸汽男孩》是大友克洋于2004年推出的最新剧场版动画。动画制作时间长达9年，制作费高达24亿日元，它也因此成为了日本历史上历时最久、制作最昂贵的动画。而将于6月9日推出的PS2版游戏，便是根据动画改编而来的。

在游戏中，玩家操纵的是主角雷，而原作中的其他角色也将登场。雷的主要武器以及行动工具是拥有强大动力的蒸汽球，目标则是抵达蒸汽城的最上层，而多达50种的动作也令游戏增色不少。此外，本作也会加入原创的剧情及结局。

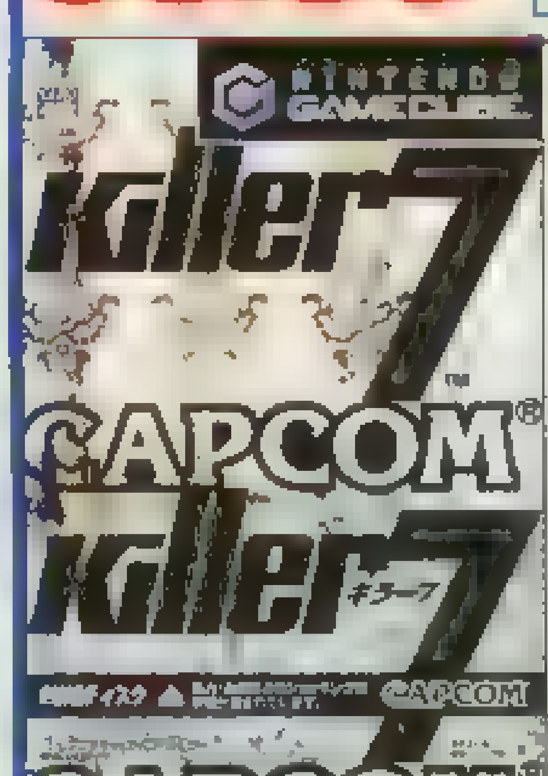


PS2/NGC 杀手 7

06.09 推荐度 B CERO 18 18岁以上玩家对应

■Capcom
■6800 日元
■无对应周边





这是一款不管从人设上以及风格上都非常另类的游戏，游戏中的主角拥有很多种人格，而每个人格的攻击方式也是不一样的，掌握每个角色的特性进行合适的转换是游戏进行的关键。游戏中穿插着许多风格诡异的动作，在操作上游戏也尽量做到简便。另外，与现在的许多动作游戏一样，本作具有成长要素，用血液提出血清强化的设定很有新意。游戏的画面非常诡异，很有视觉冲击感，但也许不会被大部分玩家所接受。



◆NEW GAME SCHEDULE◆

UCG彩信碟报

加入"UCG短信新闻"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。加入方法如下：（包月10元）

编辑短信 DB

发送到 800202

注 目前仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

2005年5月31日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）
100美元＝827 65元人民币 100日元＝7 67元人民币
100欧元＝1037 22元人民币 100港币＝106 36元人民币

发售表中红色字体为受注目游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2005年6月9日～2005年7月28日。
注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
注3 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	厂商名称	类别	价格
6月份					
9日	蒸汽男孩	スチームボーイ	Bandai	ACT	6800日元
9日	足球人生2	[illegible]2	Banpresto	SLG	6800日元
9日	杀手7	Killer 7	Capcom	ACT	6800日元
9日	重装机兵传说 砂尘之锁	METAL SAGA 砂尘 [illegible]	Success	RPG	6980日元
9日	喧哗番长	喧哗番长	Spike	ACT	6800日元
9日	喧哗番长（初回生产版）	喧哗番长（初回生产版）	Spike	ACT	6800日元
9日	少女义经传2 超越时空的约定	少女义経伝・貳 刻を超える契り	WellMADE	AVG	4800日元
9日	少女义经传2 超越时空的约定 特别版	少女义経伝・貳 刻を超える契り 特別版	WellMADE	AVG	7200日元
16日	犬夜叉 奥义乱舞	犬夜叉 奥义乱舞	Bandai	ACT	6800日元
16日	狡狐大冒险2	怪盗スライ・クーパー2	SCE	ACT	5800日元
16日	EyeToy：Play 2	EyeToy Play 2	SCE	ECT	4500日元
16日	龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑	[illegible]2 封印 红 背德 黑	Square Enix	A · RPG	6800日元
23日	阴阳大战记 霸者之印	阴阳大战记 霸者の印	Bandai	A · AVG	6800日元
23日	不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女	ふしぎ游戏 玄武开传 外传 镜の巫女	IDEA FACTORY	AVG	6800日元
23日	不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女	ふしぎ游戏 玄武开传 外传 镜の巫女（限定版）	IDEA FACTORY	AVG	8800日元
23日	双恋 抉择 恋爱 少女与机枪	フタコイ オルタナティブ 恋と少女とマシンガン	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
23日	双恋 抉择 恋爱、少女与机枪	フタコイ オルタナティブ 恋と少女とマシンガン（限定版）	Marvelous Interactive	AVG	9800日元
23日	享受高尔夫！	エンジョイゴルフ！	日本Telenet	SPG	4800日元
23日	SuperLite 2000 AVG 青出于蓝	SuperLite 2000 アドベンチャー 蓝より青し	Success	ETC	2000日元
30日	朱古力 maid cafe "curio"	ショコラ maid cafe "curio"	Alchemist	AVG	6800日元
30日	朱古力 maid cafe "curio" 香香子SET	ショコラ maid cafe "curio" 香香子セット	Alchemist	AVG	8800日元
30日	魔界仙踪 OZ	OZ	Konami	ACT	6980日元
30日	创圣之机械天使 AQUARION	创圣のアクエリオン	Bandai	ACT	6800日元
30日	高达 真冒险谭 失落的G之传说	[illegible] 失われ G の传说	Bandai	RPG	6800日元
30日	乌鲁鲁冒险 恋游记	うるるんクエスト 恋游记	D3 Publisher	RPG	4800日元
30日	天使之羽 黑色残影	エンジェルズフェザー 黒の残影	GN SoftWare	RPG	6800日元
30日	天使之羽 黑色残影（初回限定版）	エンジェルズフェザー 黒の残影（初回限定版）	GN SoftWare	RPG	8800日元
30日	My Merry May with be	My Merry May with be	Kid	ETC	6800日元
30日	源氏	GENJI	SCE	ACT	6800日元
30日	舞HiME 命运的系统树	舞HiME 运命の系统树	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
30日	舞HiME 命运的系统树 限定版	舞HiME 运命の系统树 限定版	Marvelous Interactive	AVG	8800日元
30日	SEGA AGES 2500系列 Vol 18 龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol 18 ドラゴンフォース	SEGA	S · RPG	2500日元
30日	然后我们……and he said	そして僕らは…and he said	Interchannel	AVG	6800日元
30日	初恋 初吻	初恋 ファーストキス	PrincessSoft	AVG	6800日元
30日	初恋 初吻（初回限定版）	初恋 ファーストキス（初回限定版）	PrincessSoft	AVG	7800日元
30日	影牢 II 暗黑阴影	影牢 II Dark illusion	Tecmo	AVG	6800日元
7月份					
7日	人见人爱的块魂	みんな大好き 块魂	Namco	ACT	4800日元
7日	空色的风琴 Remix	空色の风琴 Remix	PrincessSoft	AVG	6800日元
7日	空色的风琴 Remix（初回限定版）	空色の风琴 Remix 初回限定版	PrincessSoft	AVG	8800日元
7日	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SCE	SLG	6800日元
7日	樱大战V 再见 吾爱	サクラ大战V [illegible]	SEGA	AVG	7800日元
7日	樱大战V 再见，吾爱 限定版	サクラ大战V [illegible] BOX	SEGA	AVG	13800日元
7日	武藏传II 剑圣	武藏传II ブレイドマスター	Square Enix	A · RPG	6800日元
14日	第3次超级机器人大战 终焉的银河	第3次スーパーロボット大战α 終焉の银河へ	Banpresto	SLG	7800日元
14日	超级机器人大战α 珍藏版	スーパーロボット大战α PREMIUM EDITION	Banpresto	SLG	8800日元
14日	流行之神 Revenge 警察厅怪异事件档案	流行り神 Revenge 警视庁怪异事件ファイル	日本一SoftWare	AVG	2800日元
14日	捉猴啦3	サルゲッチュ3	SCE	ACT	5800日元
14日	POP'N Music 11	ポップンミュージック 11	Konami	MUG	6980日元
21日	南梦宫合集	ナムコレクション	Namco	ETC	3800日元
21日	战国BASARA	战国BASARA	Capcom	ACT	[illegible]
28日	零 刺青之声	零 刺青の声	Tecmo	AVG	[illegible]
未定	幕末浪漫 月华的剑士 1+2	幕末浪漫 月华の剑士 1+2	SNK Playmore	FTG	3800日元
未定	格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOWAVE	SNK Playmore	FTG	6800日元

©cavia ©BANPRESTO 2005 ©2004 大友克洋・マッシュルーム／STEAMBOY製作委員会 ©BANDAI 2005 ©grasshopper manufacture Inc 2005, ©CAPCOM CO.,LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED

PlayStation Portable

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6月份					
16日	爆脑 -BAKU-NO-	爆脑 -BAKU-NO-	Eidos	PUZ	3800日元
22日	[illegible]	CODED ARMS	Konami	FPS	4980日元
23日	炸弹人 疯狂炸弹	ボンバーマン バニックボンバー	Hudson	ACT	3800日元
30日	遥远的时空中2	遥かなる時空の中で2	Koei	AVG	4800日元
30日	遥远的时空中2 卡片BOX	遥かなる時空の中で2 オール イン ガードBOX	Koei	AVG	8800日元
30日	冒险人	Adventure Player	FromSoftware	AVG	3800日元
7月份					
21日	[illegible]	スターソルジャー	Hudson	ETC	4800日元
21日	天地之门	天地の门	SCE	A·RPG	4800日元
28日	天诛 忍大全	天诛 忍大全	FromSoftWare	ACT	4800日元
28日	实话怪谈《新耳袋》一章	実话怪谈『新耳袋』一ノ章	Metro	AVG	3800日元
7月	校园迷糊大王 姐姐事件!	スクールランブル 姉さん事件です!	Bandai	ETC	4800日元
7月	战国CANNON	战国キャノン	彩京	STG	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6月份					
3日	魔法老师 私人课程 图书馆岛	魔法先生ネギま! プライベートレッスン だめです·图书馆岛	Marvelous	RPG	4800日元
30日	甲虫王者 一通向伟大冠军之路~	甲虫王者ムシキング~グレイテストチャンピオンへの道~	SEGA	RPG	4800日元
30日	魔界奇兵 敲响天国之门	メルヘヴン ~KNOCKIN ON HEAVEN S DOOR~	Konami	A·RPG	4800日元
30日	桃太郎电铁G 组成黄金牌组吧	桃太郎电铁G ゴールド·デッキを作れ!	Hudson	TAB	4800日元
7月份					
7日	职业麻将"兵"GBA	プロ麻雀「兵」GBA	Culturebrain	TAB	3800日元
7日	乐高星球大战	スター·ウォーズ	Eidos	ACT	4800日元
7日	元素神族传说 被封印的歌	エレメンタルジェレイド 封印されし謳	Tomy	AVG	4800日元
21日	机动剧团哈罗 哈罗魔法气泡	机动剧团ハロ ハロのぷよぷよ	Bandai	PZL	4800日元
21日	麻辣女孩	キム·ポッシブル	D3 Publisher	ACT	4800日元
21日	星际宝贝	リロ アンド ステッチ	D3 Publisher	ACT	4800日元
21日	死神BLEACH Advance 红染尸魂界	BLEACH アドバンス 紅に染まる尸魂界	SEGA	ACT	4800日元
28日	金色的卡修 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TAB	4800日元
28日	新 我们的太阳 萨巴塔的反击	新 [illegible] 太阳 逆襲 [illegible]	Konami	ACT	4980日元
28日	机器人历险记	ロボッツ	Vivendi Universal Games	ACT	4800日元

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6月份					
9日	杀手7	Killer 7	Capcom	ACT	6800日元
23日	豆丁机器人	[illegible]	Nintendo	ACT	5800日元
30日	望乡路	ホームランド	Chunsoft	RPG	5800日元
7月份					
14日	实况职业棒球12	パワフルプロ野球12	Konami	SPG	售价未定
14日	与马里奥一起DDR	Dance Dance Revolution with MARIO	Nintendo	MUG	6800日元
21日	马里奥棒球	マリオベースボール	Nintendo	SPG	5800日元
28日	机器人历险记	ロボッツ	Vivendi Universal Games	ACT	5800日元

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6月份					
16日	DS乐引辞典	DS乐引辞典	Nintendo	ETC	4800日元
23日	加油五右卫门 东海道中 大江户天狗归还之卷	がんばれゴエモン 東海道中 大江戸天狗り返しの巻	Konami	ACT	4800日元
23日	超级大战争DS	[illegible]ウォーズDS	Nintendo	SLG	4800日元
7月份					
14日	火影忍者NARUTO RPG2 千鸟VS螺旋丸	NARUTO [illegible] RPG2 千鸟VS螺旋丸	Tomy	RPG	4800日元
21日	钢之炼金术师 Dual Sympathy	鋼の錬金術師 Dual Sympathy	Bandai	A·AVG	4800日元
21日	洛克人EXE5 DS	[illegible]エグゼ5DS [illegible]	Capcom	ACT	4800日元
21日	游戏王 对战怪兽 NIGHTMARE TROUBADOUR	游戏王デュエルモンスターズ NIGHTMARE TROUBADOUR	Konami	ETC	售价未定

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6月份					
7日	横行霸道:圣安德里亚斯	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	ACT	49.99美元
16日	CAPCOM FIGHTING JAM	カプコン ファイティング ジャム	Capcom	FTG	4800日元
16日	翡翠帝国	ジェイド エンパイア 翡翠の帝国	Microsoft	A·RPG	6800日元
23日	格斗之王 最强冲击	KOF マキシムインパクト マニアックス	SNK Playmore	FTG	4800日元
7月份					
14日	SUDEKI 千年黎明的故事	スデキ 千年の暁の物语	Microsoft	ETC	5800日元

©2005 SUCCESS/Crea-Tech ©2005 cavia/SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved
Character Design:Kimihiko Fujisaka.(cavia) Dragon Design:Taro Hasegawa.(cavia) ©2005 KONAMI

PS2 重装机兵传说 砂尘之锁

06.09 推荐度 B CERO 全年龄

■Success
■6980日元
■对应PlayStation BB Unit



上世纪90年代，一款名为《重装机兵》的FC游戏风靡全国，而本作正是该系列的续作。在游戏中玩家要扮演一名赏金猎人，开着自己的战车四处征讨怪物。游戏继承了FC版自由度超高的特点，登场的战车有19种，而相关的配件数量超多，玩家可以按自己的喜爱来拼装自己的战车。战斗中既可以开战车战斗，也可以下车进行步战，乐趣十足。游戏中的事件数量超过800个，并有多重结局设定，玩家的一言一行都会影响到故事的发展。游戏的人设很有特色，战车的设计也是一大卖点。



PS2 龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑

06.16 推荐度 A CERO 15岁以上

■Square Enix
■6800日元
■无对应周边



在前作的"真实"之战结束18年后，《龙骑》的世界再次泛起了波澜。封印骑士团、圣女玛娜，这红黑两重关系间的善恶矛盾冲突将是最为引人入胜之处。玩家所扮演的主角是由飞龙养大的封印骑士团主力封印骑士诺威。在一次外出执行任务的途中，他与玛娜的相会使得世界的命运逐渐被改变。游戏的主轴地上战大幅度进化，追加全新的连击系统。战斗中可以即时更换同伴。骑龙低空战时追加的大魄力、高杀伤力的"Dragon Over Drive"系统使得战斗部分变得十分刺激。



PSP 机密武装

06.23 推荐度 B CERO 全年龄

■Konami
■4800日元
■无对应周边



这是由Konami制作的对应PSP的主视点射击游戏，也是Konami公司制作的第一款FPS游戏。玩家扮演的黑客"Coded"将进入因失控而暴走的军用战斗模拟系统，利用各种火力强大的武器与强大的攻击性电脑程序进行战斗。本作可以说是目前为止PSP上画面最华丽的3D游戏，而且是第一款对应掌机的FPS游戏。利用PSP的无线通讯机能可以进行2至4人的联机对战，而且游戏中有为联机对战所专门制作的地图。《机密武装》绝对是PSP玩家和喜欢FPS游戏玩家的必玩之作。



日本游戏周间销量排行榜 TOP10

上上下下、升升跌跌，这就是本期日本周间排行榜给人的感觉，期待5月26日发售的几款优秀作品能带动一下市场吧！另外本期的中国期待榜上的游戏也出现了一次大换血，主要是5月26日“淘汰”了一堆游戏。请大家更踊跃地为自己心爱的作品投票吧！

栏目主持：猫太

2005年5月2日～5月8日

1 PS2 **浪漫沙加 吟游者之歌**



■Square Enix ■2005年4月21日 ■RPG ■6800日元

如果能把角色的建模弄可爱一点就更完美了……

本周 6万6840套 累计 31万4781套

2 NDS **火影忍者 最强忍者大结集3 for DS**

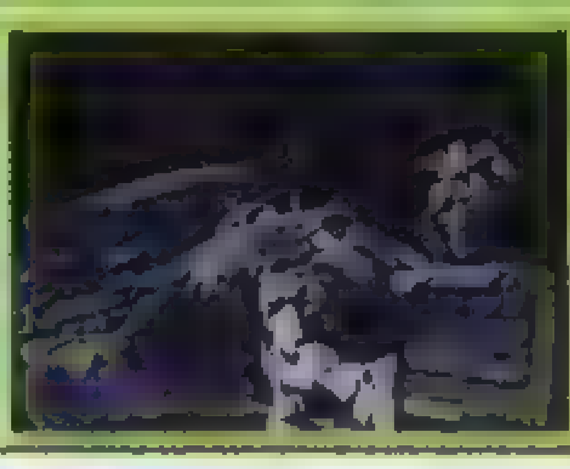


■Tomy ■2005年4月21日 ■ACT ■4800日元

更多角色登场，更夸张的打击特效，尽在本作。

本周 2万9534套 累计 14万6687套

3 PS2 **机动战士高达 一年战争**



■Bandai ■2005年4月7日 ■ACT ■6800日元

想知道阿姆罗是如何成为高达历史中的英雄吗？

本周 2万7552套 累计 29万5790套

排名	机种	游戏名	资料	本周	累计
4	DS	任天狗（柴犬）	Nintendo ■2005年4月21日 ■SLG ■4800日元	2万7481套	14万529套
5	DS	任天狗（腊肠犬）	Nintendo ■2005年4月21日 ■SLG ■4800日元	1万9183套	9万1717套
6	DS	任天狗（吉娃娃）	Nintendo ■2005年4月21日 ■SLG ■4800日元	1万7949套	8万8995套
7	PS2	棒球live2005	Namco ■2005年4月21日 ■SPG ■6800日元	1万7889套	8万5893套
8	DS	摸摸卡比	Nintendo ■2005年3月24日 ■ACT ■4800日元	1万5578套	15万8563套
9	NGC	火焰之纹章 苍炎的轨迹	Nintendo ■2005年4月20日 ■S·RPG ■6800日元	1万3471套	13万7765套
10	GBA	洛克人ZERO4	Capcom ■2005年4月21日 ■ACT ■4800日元	1万1344套	6万4829套

本周又是一幕没有任何一款新作上榜的惨淡情景。不过有这样倒让上一周只卖了3万1037套的《浪漫沙加 吟游者之歌》突然在本作卖了6万6840套。这种后一周比上一周销量更高的情况实在比较罕见，尤其是在近两年游戏业的凄凉状况中出现。

2005年4月25日～5月1日

1 PS2 **机动战士高达 一年战争**

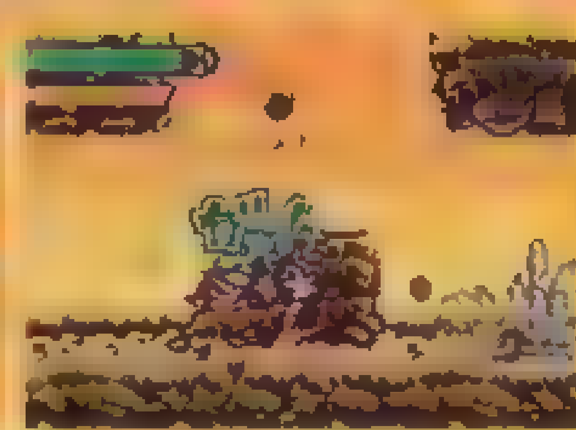


■Bandai ■2005年4月7日 ■ACT ■6800日元

一年战争的辉煌再度由Namco公司燃起。

本周 3万3906套 累计 26万8238套

2 NDS **火影忍者 最强忍者大结集3 for DS**



■Tomy ■2005年4月21日 ■ACT ■4800日元

更多角色登场，更夸张的打击特效 尽在本作。

本周 3万2985套 累计 11万7153套

3 PS2 **浪漫沙加 吟游者之歌**



■Square Enix ■2005年4月21日 ■RPG ■6800日元

每个角色都有各自的路线，你都通关了吗？

本周 3万1037套 累计 24万7941套

排名	机种	游戏名	资料	本周	累计
4	DS	任天狗（柴犬）	Nintendo ■2005年4月21日 ■SLG ■4800日元	3万463套	11万3408套
5	PS2	棒球live2005	Namco ■2005年4月21日 ■SPG ■6800日元	2万4154套	6万7941套
6	NGC	火焰之纹章 苍炎的轨迹	Nintendo ■2005年4月20日 ■S·RPG ■6800日元	2万2221套	12万4294套
7	DS	任天狗（腊肠犬）	Nintendo ■2005年4月21日 ■SLG ■4800日元	1万9971套	7万2534套
8	DS	任天狗（吉娃娃）	Nintendo ■2005年4月21日 ■SLG ■4800日元	1万8483套	7万1046套
9	PS2	冒险王比特 暗黑世纪	Bandai ■2005年4月28日 ■A·RPG ■6800日元	1万6581套	1万6581套
10	PS2	鬼魂力量编年史	IDEA FACTORY ■2005年4月28日 ■S·RPG ■6800日元	1万2285套	1万2285套

《冒险王比特 暗黑世纪》和《鬼魂力量编年史》虽然同属有一定知名度的作品，但由于前者缺乏了良好的打击判断，后者在台湾[illegible]的背景[illegible]，所以销量也只能屈居第9和第10名。而三款《任天狗》作品依然热卖中。

中国期待游戏榜 TOP20

统计日期至2005年5月27日

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	[illegible]	Square Enix	RPG	预定2005年发售
2	[illegible]	SCE	ACT	预定2005年6月30日
3	[illegible]	Square Enix	A・RPG	预定2005年发售
4	[illegible]	SCE	ACT	预定2005年发售
5	[illegible]	Capcom	ACT	预定2005年发售
6	[illegible]	Konami	A・RPG	预定2005年秋发售
7	[illegible]	Banpresto	S・RPG	预定2005年7月14日
8	[illegible]	SEGA	S・RPG	预定2005年7月7日
9	[illegible]	Square Enix	A・RPG	预定2005年6月16日
10	[illegible]	Namco	RPG	预定2005年8月25日
11	[illegible]	Tecmo	AVG	预定2005年6月30日
12	[illegible]	SEGA	RPG	预定2005年发售
13	[illegible]	Konami	A・RPG	预定2005年8月25日
14	[illegible]	Square Enix	RPG	预定2005年8月4日
15	[illegible]	Namco	FTG	发售日未定
16	[illegible]	Capcom	ACT	预定2005年7月21日
17	[illegible]	SCE	ACT	预定2005年7月14日
18	[illegible]	Konami	A・RPG	预定2005年发售
19	[illegible]	Bandai	ACT	预定2005年发售
20	[illegible]	Aruze	RPG	预定2005年7月28日

其他上榜游戏

人见人爱！块魂	Namco	刺猬阴影	SEGA
重装机兵传说	Success	零 刺青之声	Tecmo
塞尔达传说	Nintendo	君临都市	Namco

美国游戏排行榜 TOP10

2005年5月11日～5月21日

美国的排行榜同样也是"星战"的天下，在电影版的刺激下，《乐高星球大战》和《星战前传3》仍然保持强劲热销，微软全力打造的《飞驰竞速》同样表现不俗。



▲《飞驰竞速》很有希望超越《哥谭赛车计划》成为Xbox系主机第一赛车游戏。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	星战前传3：西斯的复仇	LucasArts	PS2/Xbox	2005年5月5日	ACT
2	冠军经理5	Eidos	PS2/Xbox	2005年5月13日	SPG
3	飞驰竞速	Microsoft	Xbox	2005年5月13日	RAC
4	乐高星球大战	Eidos	PS2/Xbox	2005年4月22日	ACT
5	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar	PS2	2005年4月11日	RAC
6	FIFA Street	EA	PS2/Xbox/NGC	2005年3月11日	SPG
7	流行歌星	SCEE	PS2	2005年5月13日	ETC
8	GT赛车4	SCEA	PS2	2005年3月9日	RAC
9	分裂细胞：混沌理论	Ubisoft	Xbox/PS2/NGC	2005年4月1日	AVG
10	行会战争	NCsoft	PC	2005年4月28日	MMORPG

最期待中文化游戏 TOP10

[illegible]

本期	游戏名	厂商名	类型
1	[illegible]	Square Enix	RPG
2	[illegible]	Namco	[illegible]
3	[illegible]	Square Enix	RPG
4	[illegible]	Konami	ACT
5	[illegible]	Konami	SPG
6	[illegible]	Square Enix	RPG
7	[illegible]	Namco	RPG
8	[illegible]	Square Enix	RPG
9	[illegible]	Square Enix	RPG
10	[illegible]	Aruze	RPG

其他上榜游戏

最终幻想Ⅶ	Square Enix	王国之心 记忆之链	Square Enix
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	牧场物语 美妙人生	MMV
圣魔之光石	Nintendo	塞尔达传说 小人帽	Nintendo

美国游戏排行榜 TOP10

2005年5月15日～2005年5月21日

作为系列终曲的终结，《星战前传3》意义重大，虽然媒体对于本作评价不高，不过依靠电影带动的人气，Top 10中有4款《星战》游戏，可见《星战》在美国人心目中的地位。



▲Xbox和PS2的游戏版各占排行榜前两位完全是意料之中。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	星战前传3：西斯的复仇	LucasArts	Xbox	2005年5月4日	ACT
2	星战前传3：西斯的复仇	LucasArts	[illegible]	[illegible]	ACT
3	飞驰竞速	Microsoft	Xbox	2005年5月3日	RAC
4	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar	PS2	2005年4月11日	RAC
5	乐高星球大战	Eidos	PS2	2005年4月2日	ACT
6	战神	SCEA	PS2	2005年3月22日	ACT
7	乐高星球大战	Eidos	Xbox	2005年4月2日	ACT
8	MVP Baseball 2005	EA	PS2	2005年2月22日	SPG
9	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar	Xbox	2005年4月11日	RAC
10	[illegible]	Midway	Xbox	2005年4月25日	FPS

① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email：ucg@ucg.com.cn
③ 短信投票：中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770），而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送CH+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年4月10日～4月25日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是130****0879。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

135****3173	136****3610
139****1038	135****6489
135****9723	137****3220
138****1775	134****7149
135****7372	[illegible]
[illegible]9946	[illegible]
[illegible]	137[illegible]
137****4514	[illegible]8301
138****0151	136****2345
138****9036	133****1313



龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	Square Enix/cavia	A·RPG
PS2	2005年6月16日	日版
对应周边未定		推荐玩家年龄 15岁以上

文 阿迪

一切的一切全都是为了人类，因为人的思考范畴永远无法完全脱离人类自身的本源。那么所谓的战争也只是人们为了完成一个人或一个集体的愿望的手段，而当这许许多多的愿望扭曲在一起所形成意念矛盾结合体，就是战争的精神本质。封印骑士团与圣女究竟哪一方是正是邪，每个人惟一的概念仅存于你的心中。要代表哪一方而战，就看每一位玩家的选择了。距离"真实"之章的十八年后，一场决定世界生死存亡的战斗，贯彻你的信念拿起手中的武器，去战吧……

主要角色介绍

在上回的前线狙击报道中，邪魔天使向大家介绍了《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》(以下简称为《DOD2》)的新系统和角色变更点。在本期的前线狙击报道中，我们将继续为大家带来《DOD2》的新角色介绍。本作的人物关系错综复杂、矛盾关系激烈碰撞，人物的美术设计别具一格、赏心悦目，无愧于大批FANS的热切期待。

罪孽深重的圣女 玛娜 Manah

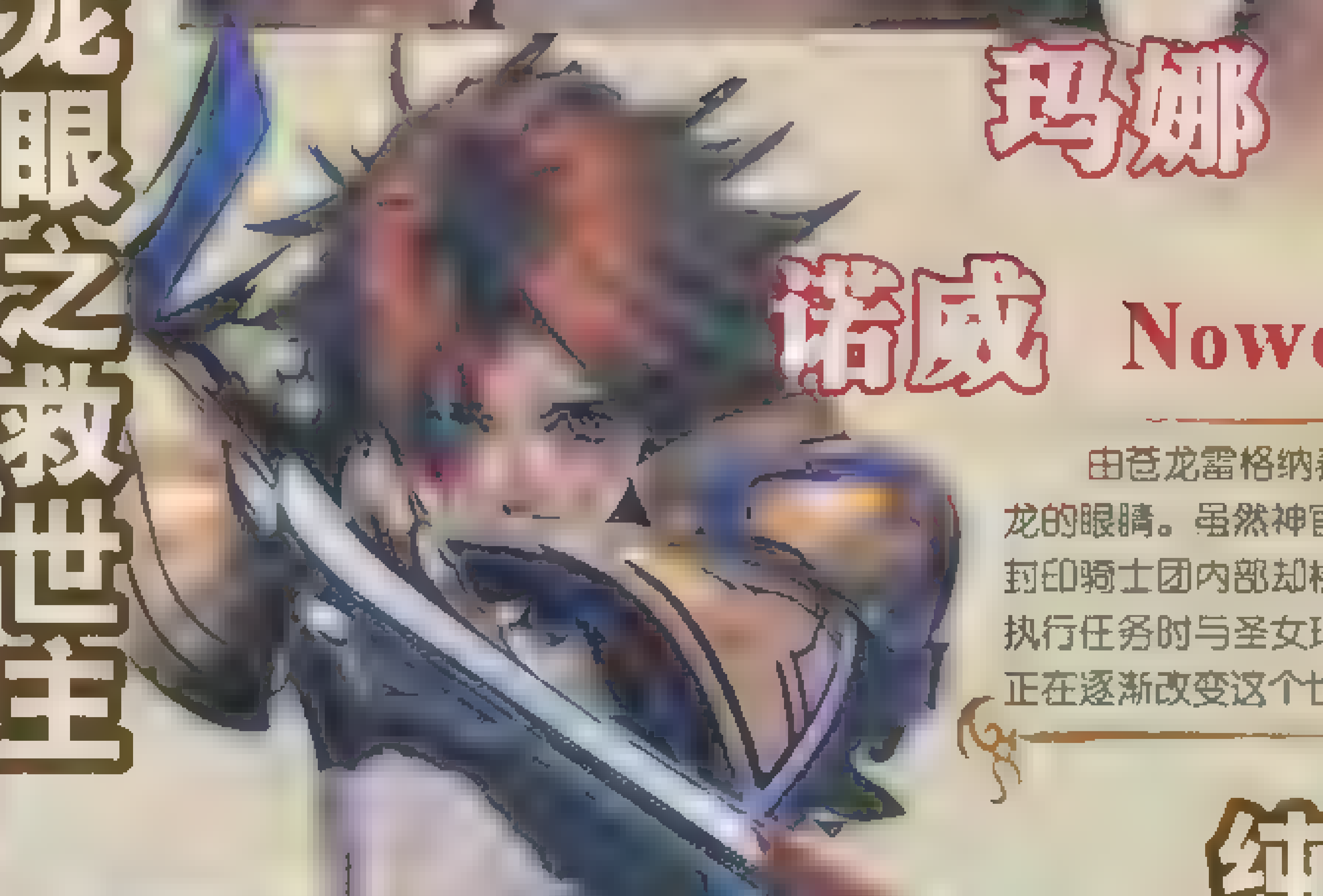




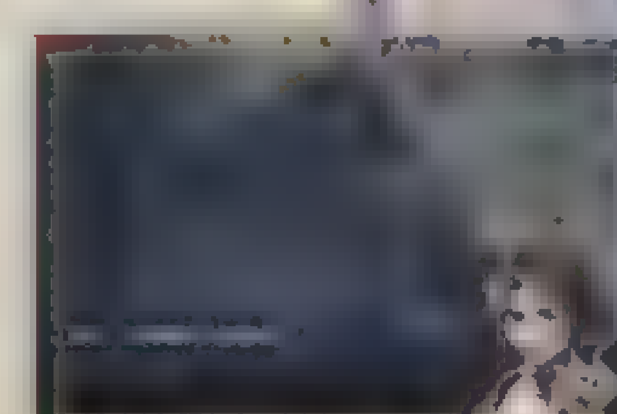
18年前，年幼的玛娜被利用作为那一场与神的战争的导火索。如今她云游四方，在世界中帮助那些被封印骑士团所压迫的人们。现在，广大的平民百姓感于玛娜的恩泽都非常仰慕她，并称呼她为"圣女"。

龙眼之救世主 诺威 Nowe





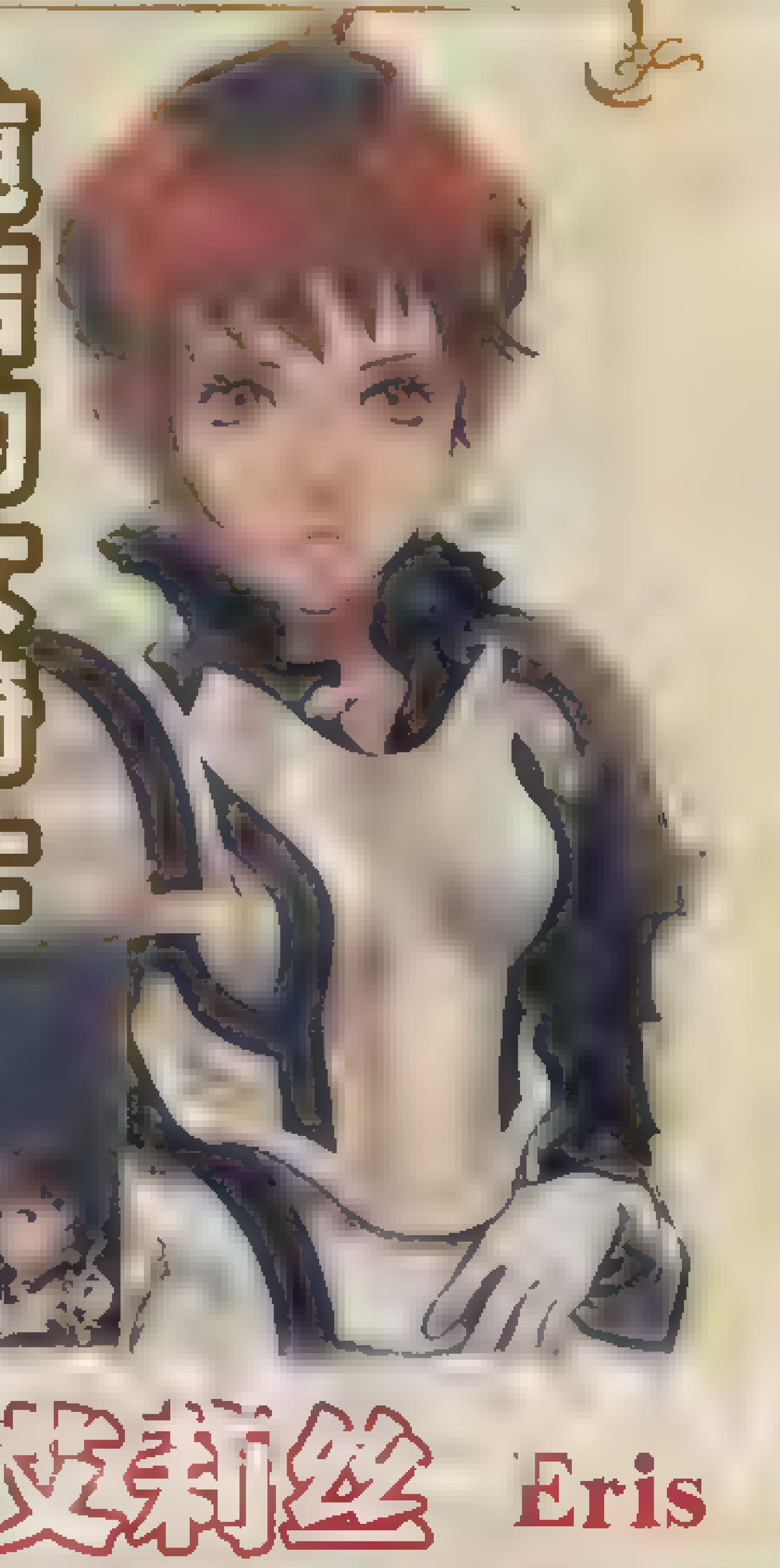
由苍龙雷格纳养育成人的少年诺威，拥有一双龙的眼睛。虽然神官长塞雷将他视为救世主，但是封印骑士团内部却根本不把诺威当回事。自从某次执行任务时与圣女玛娜的相遇，诺威与玛娜的邂逅正在逐渐改变这个世界的命运……





▲作为封印骑士团的一员，诺威在游戏的序盘阶段经常被指派执行一些危险的任务。而在某一次执行任务的途中，他在战场上遭遇了自己生命中的那一位女性。

纯洁的女骑士 艾莉丝 Eris



由于某件事情而加入封印骑士团的艾莉丝对骑士团的教诲坚信不移，所以她深得现任团长吉斯摩尔的信赖。作为骑士，艾莉丝的战斗能力十分强，只是一名少女的她却已经是一位准骑士了！对于青梅竹马的诺威，艾莉丝开始感觉到一种对于异性的朦胧感，但那并不是真正的感情……



▲封印骑士团的教诲对于艾莉丝来说就等于自己的生命。为了守卫封印骑士团，她能够毫不犹豫地为这一教诲而殉教。

历史报道 在总第125期2005年4月B中是由邪魔天使撰文的《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》的第一次前线狙击报道。

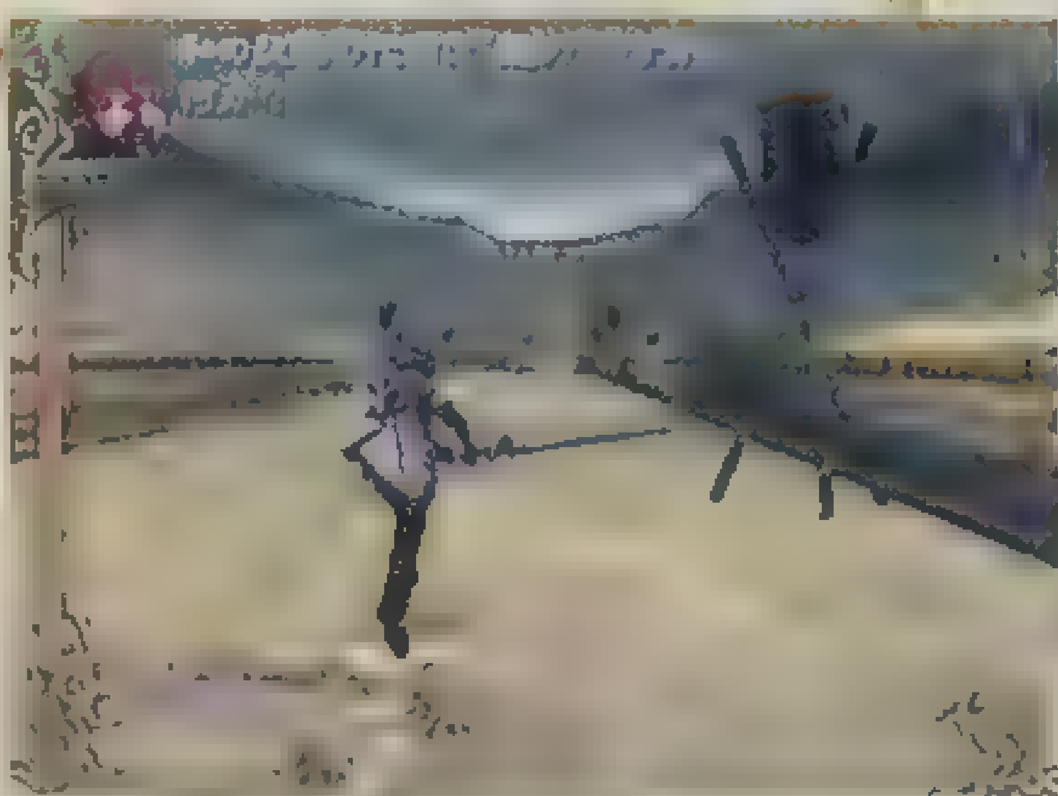
©2005 cavia ©SQUARE ENIX All Rights Reserved.

为什么要拯救世界？是为了解放

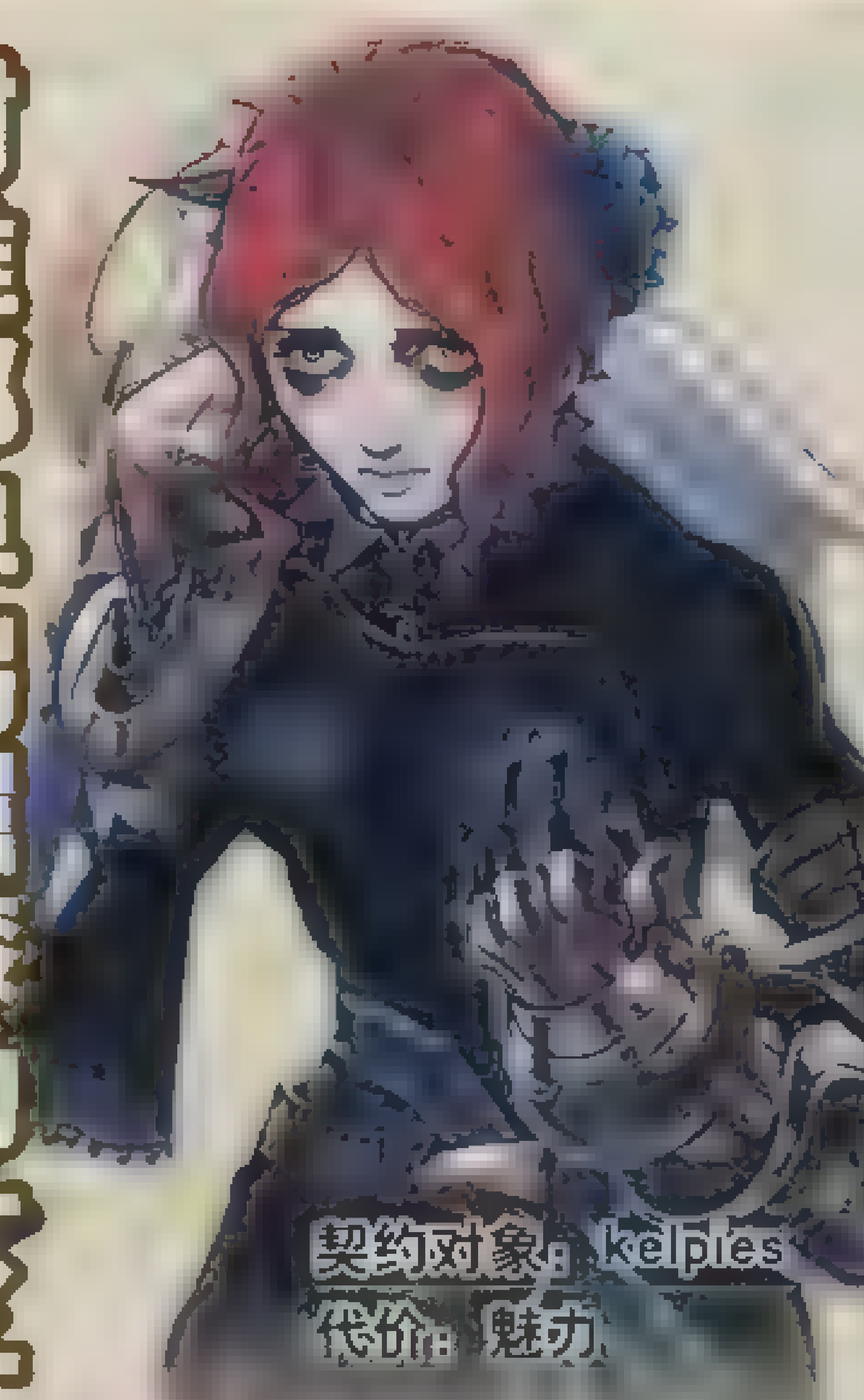
对谁都卑躬屈膝的女子

翰琪 Hunch

女人认为对自己最重要的东西之一就是魅力。如果连自己的魅力都可以放弃的女子，那必定是一个连自己都能放弃的女子。负责守卫神水直辖区的翰琪就是这样的一个女人。翰琪的契约对象是kelpies(ケルピー)。kelpies，苏格兰传说中的水鬼，有着小马一样的外形，出没于湖川地带的水域，它会使路过的旅人溺死，并在水中将猎物撕裂后吃掉。不知道游戏中的翰琪会拥有什么样的攻击方式呢？



▶翰琪说话时的语气总是黏黏乎乎、男不男女不女的，这也是她让别人讨厌的重要原因之一。



契约对象：kelpies
代价：魅力



野心勃勃的封印骑士团长

吉斯摩尔 Gismor

现任封印骑士团长，出身于一个贫穷家庭的吉斯摩尔奉信“力量就是一切”的精神信条。为了爬上今天的这个位置，吉斯摩尔不择手段，使用了许多污秽的办法，并且还与在组织中担任要职的契约者订立了见不得光的条约。吉斯摩尔也是一名契约者，但是他的契约能力和代价还是个谜。



契约对象：？？？
代价：？？？



▲所谓上梁不正下梁歪，吉斯摩尔就是如今封印骑士团风气腐败的罪魁祸首吗？

谜雾重重的蒙面男

尤里克 Uric

他用一个很丑陋的面具挡住自己的面孔，他的身上充满着谜团。蒙面男是前封印骑士团的一名战士，传说中他与死神订立了契约，但代价是什么则更加无人可知。蒙面男漫无目的地四处旅行，直到遇上现封印骑士团的诺威。随后，他作为诺威的兄长和领导与其一同奋战在战场上。



契约对象：死神
代价：？？？



▲蒙面男与现封印骑士团长吉斯摩尔和雅汉看起来有很深的关系。

妖艳的美男子

雅汉 Yaha

虽然雅汉拥有高强的实力，但是他依靠出卖自己美丽的肉体，而登上了封印骑士团的高位。与Gnome(ノーム)的契约使雅汉的美变得更加妖媚、漂亮、摄人心神，但是在美丽的外壳下是一颗如何的心呢。Gnome，传说中在地下守卫财宝的小鬼怪，为地精灵的代表。Gnome中的一些种族非常好色，比如在北欧神话中爱与美的女神Freya就与这些地精有过桩不堪回首的交易。雅汉的契约代价是快感。



契约对象：Gnome
代价：快感

★[illegible]★

[illegible]

[illegible]&3DM-SM

《DOD》系列音乐简评

《DOD》的音乐是用小提琴以密集音符的形式表现出[illegible]的[illegible]，再以[illegible]乐[illegible]、[illegible]衬[illegible]压[illegible]。而《DOD》[illegible]一部分音乐则明显表达一种回忆的感觉，表现手法类似圣诗的美声唱法和管风琴音色，而且大部分辅以人声的和声。

文 卡伦

零 刺青之声 | Tecmo | AVG

PS2 | 2005年



刺青之声，这便是《零》系列第三作的正式名称。随着发售日的日益临近，Tecmo也终于公布了本作的宣传影像，那来自入骨的恐怖感又一次令我们感受到了噩梦即将来临。从之前的情报中，我们已经知道了《刺青之声》与前两作的人物有所关联，而在那段宣传影像中，从天仓萤的口中我们也清楚地听到了这样的话语：

"零，你究竟在哪里？"

难道说，《红蝶》中的那对孪生姐妹——天仓澪与天仓萤也将在本作中登场？

侵蚀灵魂的恐怖

序盘剧情介绍

一 雪中的神秘屋邸

在梦里，黑泽怜不知怎的来到了一座神秘的大屋前。在令人心惊胆战的暗夜中，从天空飘飘扬扬散下的雪花将整个世界都染成了白色。但这，也同时令怜感受到了一种冷彻至骨的寒意。

怜不自觉地迈动了步伐，一步步地向着那敞开了大门的屋邸走去，因为，有人似乎正在那里面呼唤着她……



▲在纷纷扬扬的雪花下，夜中的大屋给人一种异常诡异的感觉。

二 默默坐在墙角的女子

当进入屋邸中后，怜已经不知道走了多久。没有人，没有声音，没有任何活着的气息。怜漫步在这个死气沉沉的地方，就如同置身于迷宫中一样，怎么都找不到离开的道路。而就在这时，她发现了一个异样的存在——



▲通过手中的旧相机，怜发现了这个独自一人坐在墙角的女子，并将其拍摄了下来。女子垂着头，似乎正在看些什么。

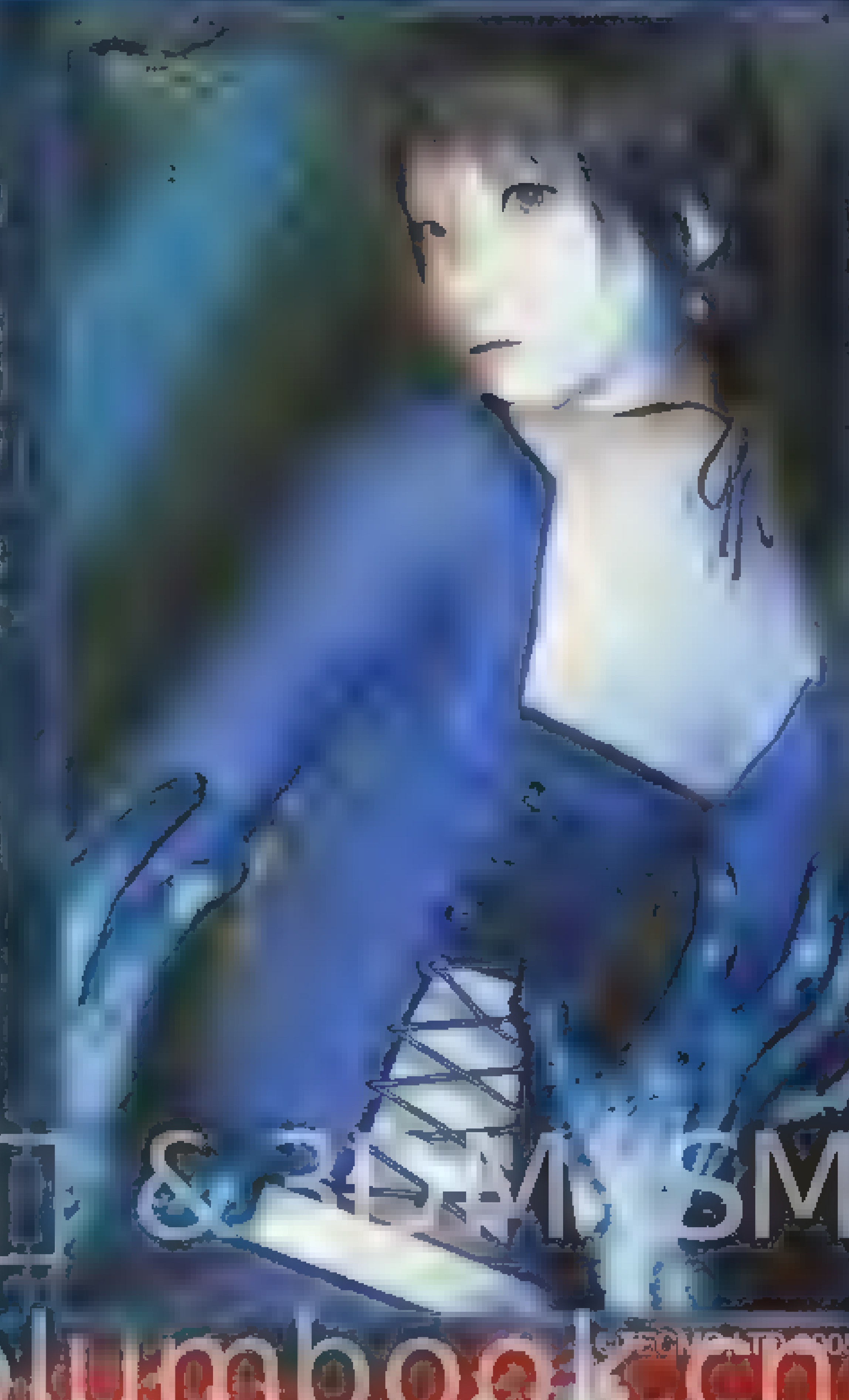
三 梦醒时分

当从噩梦中惊醒之后，怜坐在床上呆呆地盯着白色的床单，直到如今仍惊魂未定。

这段时间以来，几乎每个晚上她都会做这个梦，并在梦中来到那个神秘的屋邸中。而且，在每次梦醒时，梦中经历的一切仍会历历在目，就仿佛那些事情真的发生过一样。

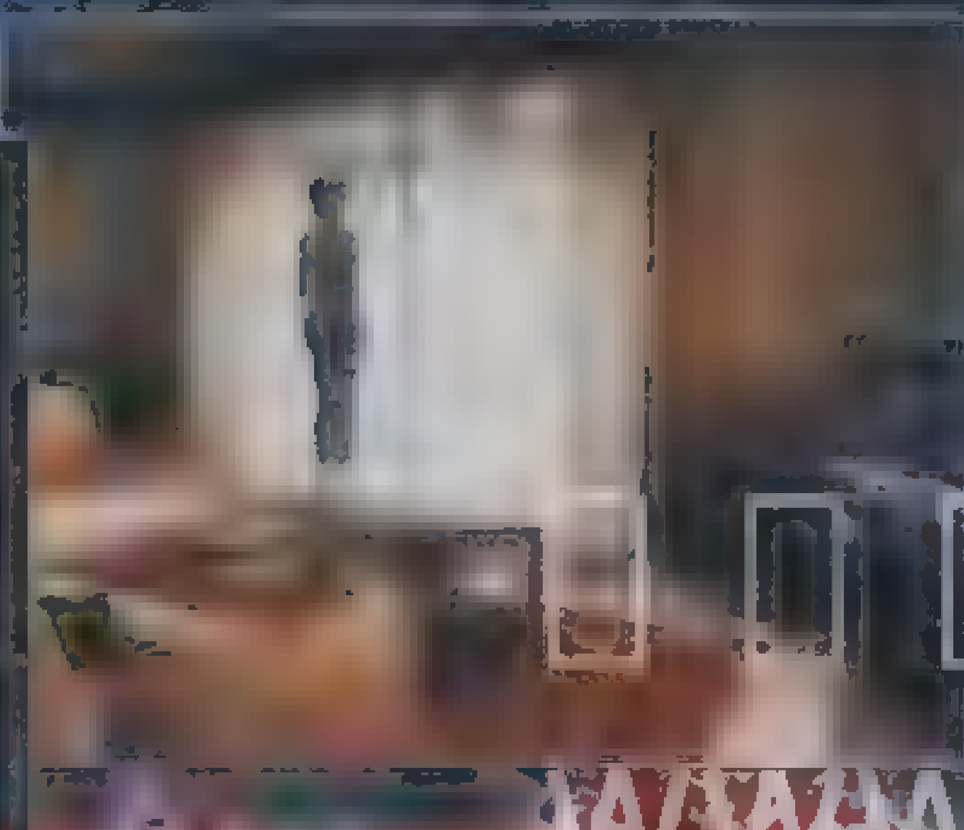
在定了定神后，她走到了窗前，透过窗帘凝视着外面的景象，但那个疑问依然就如同阴影般在其脑中挥之不去。

那究竟是梦？还是现实……





▶那究竟是否是梦？如果是的话，为何感觉又是如此真实？在夜夜都受到困扰之后，现在的怜[illegible]了。



◀虽然阳光透过窗帘投射进了略显阴暗的房间内[illegible]

&3DMGSMV
www.plumbook.cn

四 变为现实的梦中摄影



怜惊异地发现，自己的照相机中竟然有拍摄过的胶卷存在，她急忙来到楼下的暗室将底片冲洗了出来，而出现在照片上的，正是怜在梦中见到的那个女子。

在将照片交给自己的助手深红后，深红竟然发现自己也曾见过照片中的人，而且她的一个记者朋友也将在今天去医院探望这位一病不起的女子。

“如果见到她的话，说不定就能够解开所有的谜了……”

抱着这样的想法，怜决定前往医院一趟以搞清楚在自己身上究竟发生了些什么。



▶按照设定，深红与怜实际上是有血缘关系的，不过不知道她们两人是否知道这一点

五 昏迷的女子、神秘的纹身

通过深红的关系，怜终于在医院中见到了那位曾在自己的梦境中出现过的女子，不过，女子因为身染怪病已经昏迷了好久了，直到现在医生也无法找出她的病因，而且，她的皮肤更是出现了一种蔓延至全身的神秘纹身，仔细看来的话，就仿佛是一条条纠缠盘旋的青蛇一般……

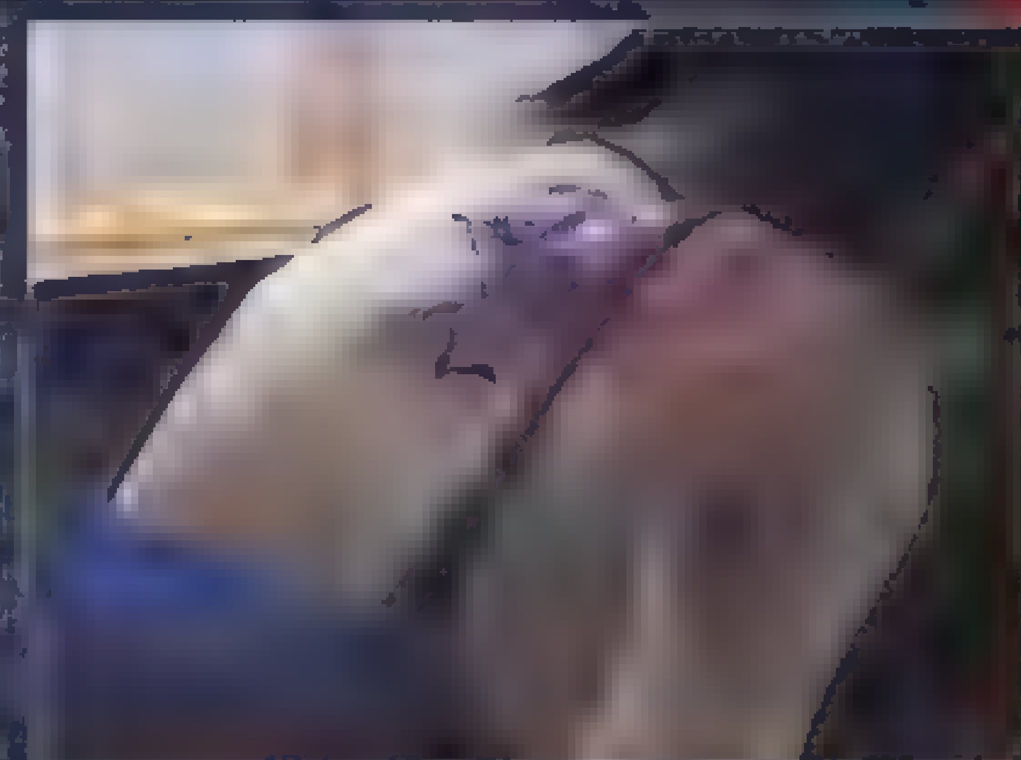


▶昏迷到现在为止的那 [illegible]



▶怜望着女子，陷入了久久的沉思中

六 向现实侵蚀的噩梦



在一无所获之后，怜离开医院回到了家中，而当第二天早上她醒来的时候，令其震惊的事情发生了。

在她的背上，竟然出现了与那位女子相同的神秘纹身！这已经不只是噩梦的困扰了，铺天盖地的恐惧完全笼罩了怜的身心。

这蛇般的纹身究竟从何而来，又意味着什么？自己为何会做那个噩梦，而在梦中召唤她的那个人又是谁？

噩梦，正在一步一步地侵蚀入现实中……

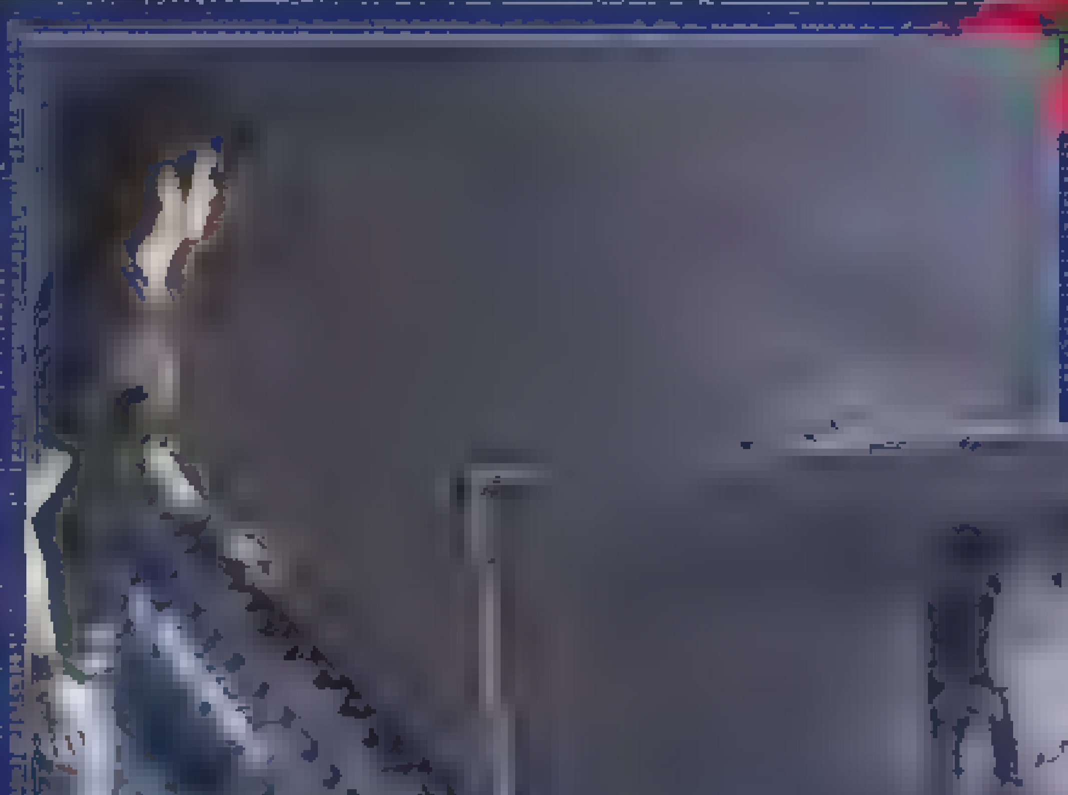
天仓萤 特殊能力公开

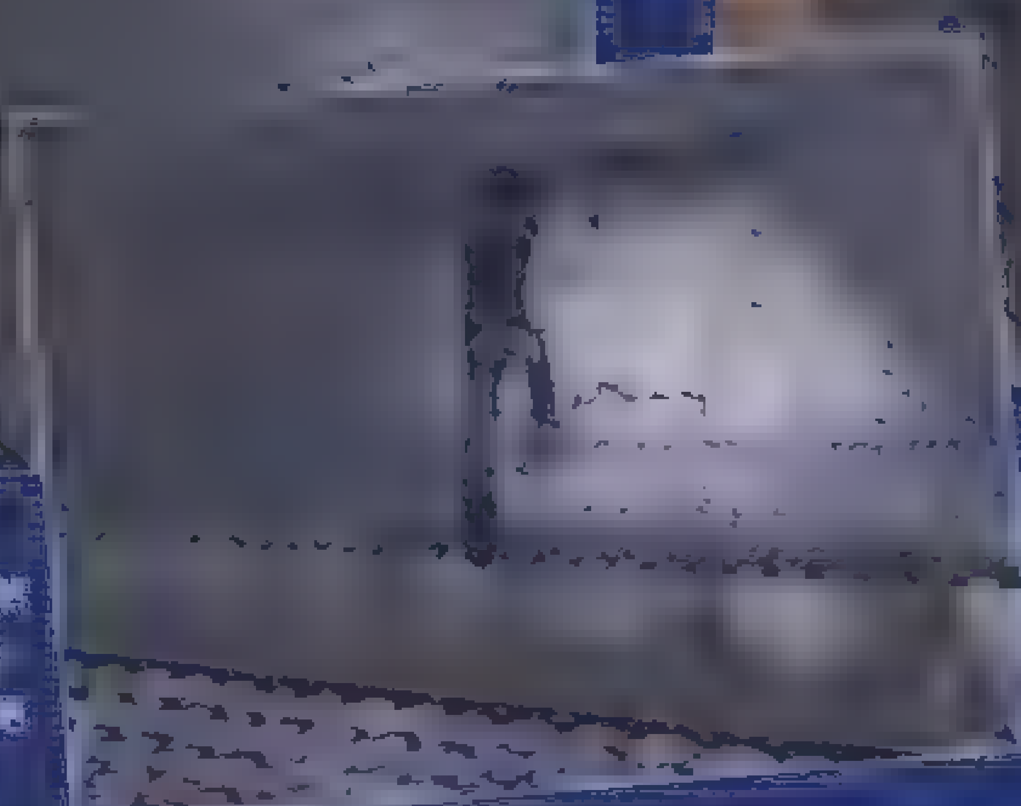


由于天仓萤的灵力比起其他两位主角要弱上不少，因此在面对怨灵的时候相对来说要更危险一些，不过与深红以及怜相比，萤也有着自己独有的特殊能力，那就是较高的运动才能以及隐藏躲避。

特殊能力1 运动才能

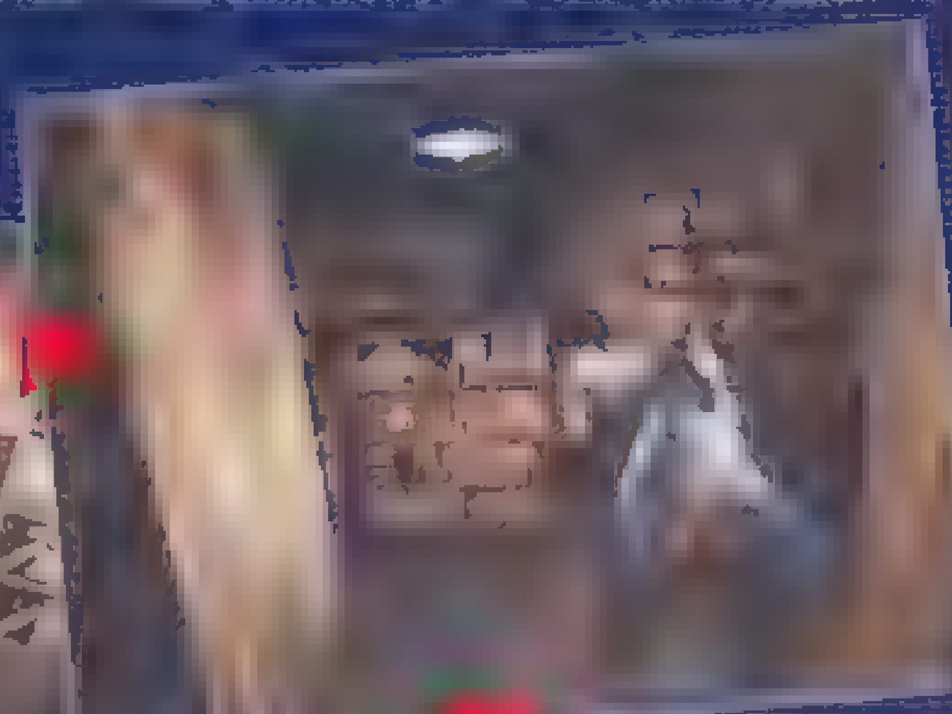
比起两位女孩来，身为男士的天仓萤自然在体力上要占比较大的优势，在遇到某些障碍的时候，深红与怜必须要寻找其他的方法通过，而萤就可以直接利用自己的身体优势通行，并且可以抵达一些两位女孩无法抵达的场所。





▲▶房屋相隔较远，萤依然可以在两间屋子的屋顶处跃而过，相信深红与怜是绝对不可能做到这点的







▲▶将挡路的书架推开，便会出现可以通往上层道路的梯子

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

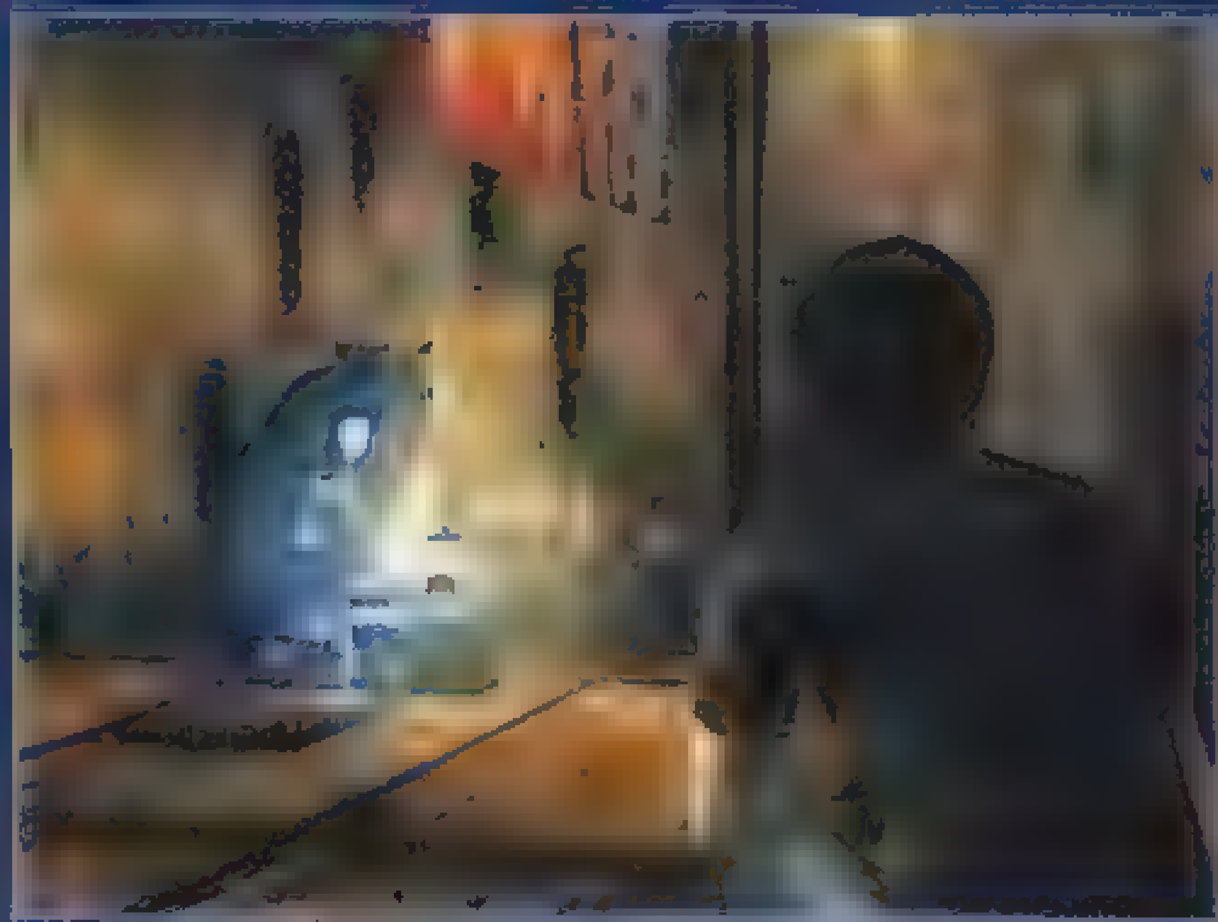
特殊能力2 隐藏

见到怨灵时，灵力强大的深红和怜大可以端起射影机上前杀敌，不过灵力薄弱的萤还是三思而后行比较好。在发现怨灵时萤可以躲避在某些障碍物的后面令敌人无法发现自己的存在，等其离开时，萤就可以上前调查怨灵先前逗留的地方并得到道具了。不过一旦被怨灵发现的话





▼虽然得到了道具，但躲闪不及的萤却被怨灵发现了

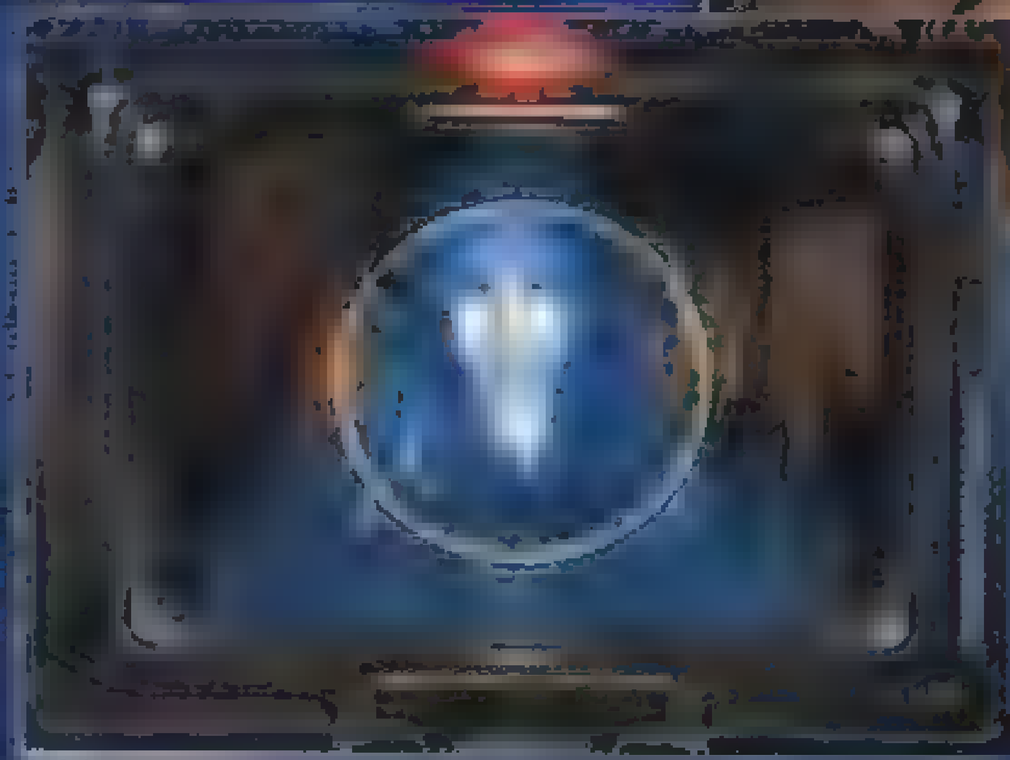




▲只要躲在障碍物后面不动，怨灵便不会察觉到萤的气息



◀▲调查梳妆台后，发现贵重物品 白色的戒指



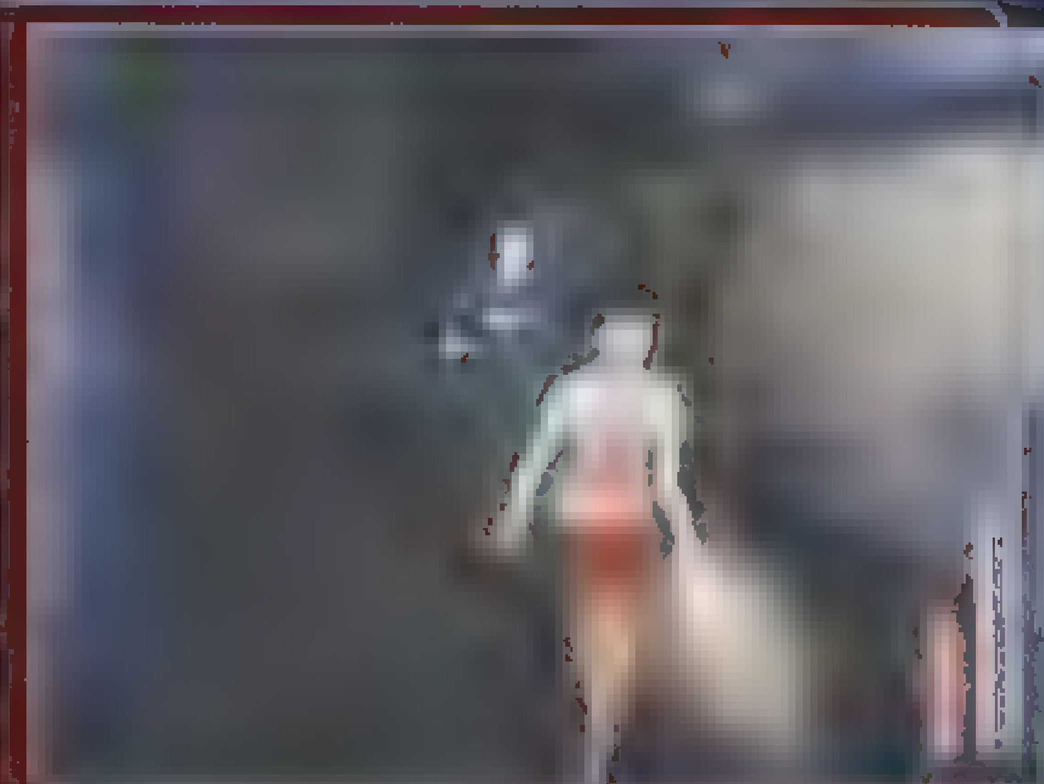
◀虽然现在好像不是说这种话的场合，不过本作中的女性怨灵似乎都蛮漂亮的……

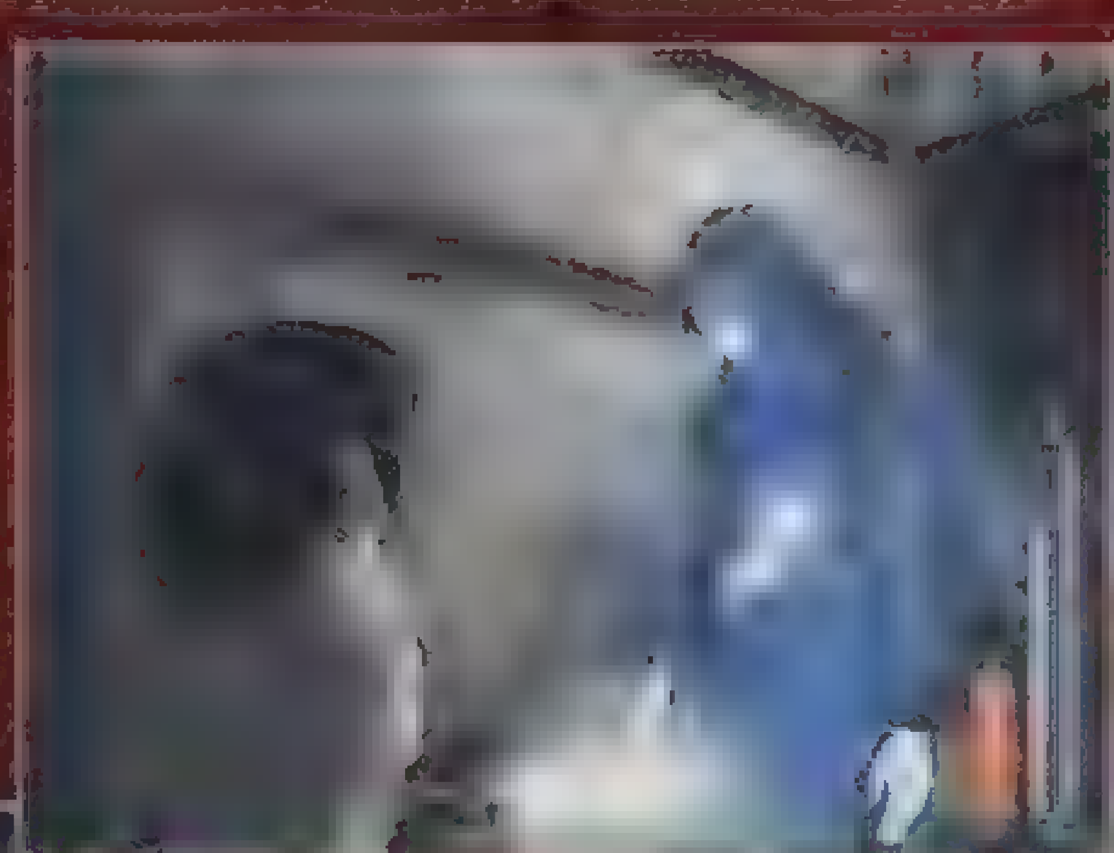
雏咲深红 特殊能力公开

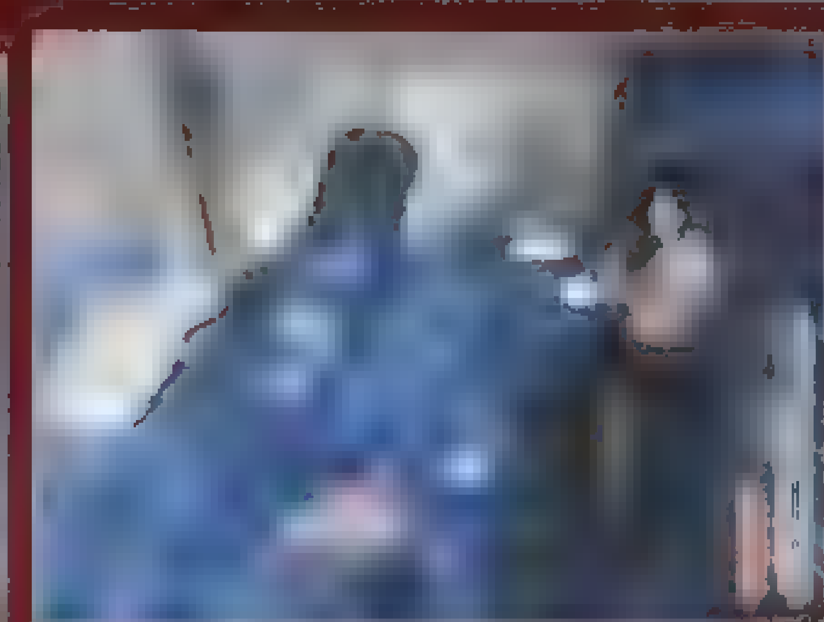


特殊能力1 封灵

相信玩过《零 ZERO》的朋友，一定会对"御神镜"这个名字还留有深刻的印象。在那一作中，深红正是借助御神镜的力量，才能赶走雾绘身上的恶灵并得以封印黄泉之门。而在《刺青之声》中，御神镜则有着可以封住恶灵行动或令其行动变迟钝的能力。另外，在发动此能力的状态下，将更方便捕捉恶灵攻击的那一瞬间给其造成重创。







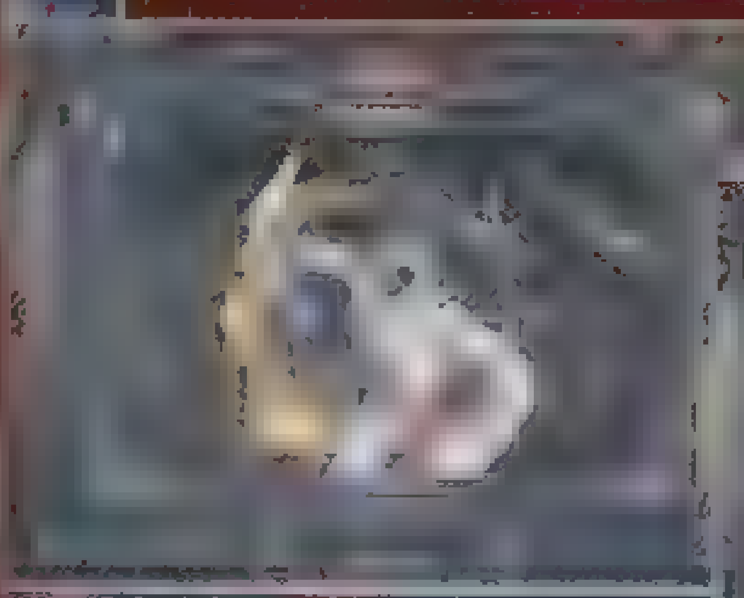
◀在行走于走廊中时，深红与突然出现的怨灵不期而遇

▲◀面对紧逼过来的怨灵，深红发动了御神镜的能力，此时便可以令怨灵的行动变得极为迟缓

特殊能力2 灵力蓄积

当深红进行射影时，如果持续按住快门的话便可以令灵力增加，而对恶灵的伤害也会大幅上升，这应该就是《ZERO》中"九字箴言"系统的改良版。

◀▼对于玩过《ZERO》的朋友来说这种攻击方式是最熟悉不过的了





特殊能力3 藏身

由于深红体格较小的缘故，因此她可以钻进其他两位主角无法进入的场所中，而在《刺青之声》里，深红的这一能力也会应用到种种解谜过程中，并且影响到萤和怜的游戏进程。



▶在这些狭小的场所中，深红不但能寻找前进的路线，说不定还会发现一些特殊的道具



▶需要注意的是，即使是在这种场 也是有可能



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

樱大战Ⅴ 再见，吾爱	SEGA	AVG
PS2 サクラ大戦Ⅴ ～さらば愛しき人よ～ 预定2005年7月7日		日版
对应周边未定		

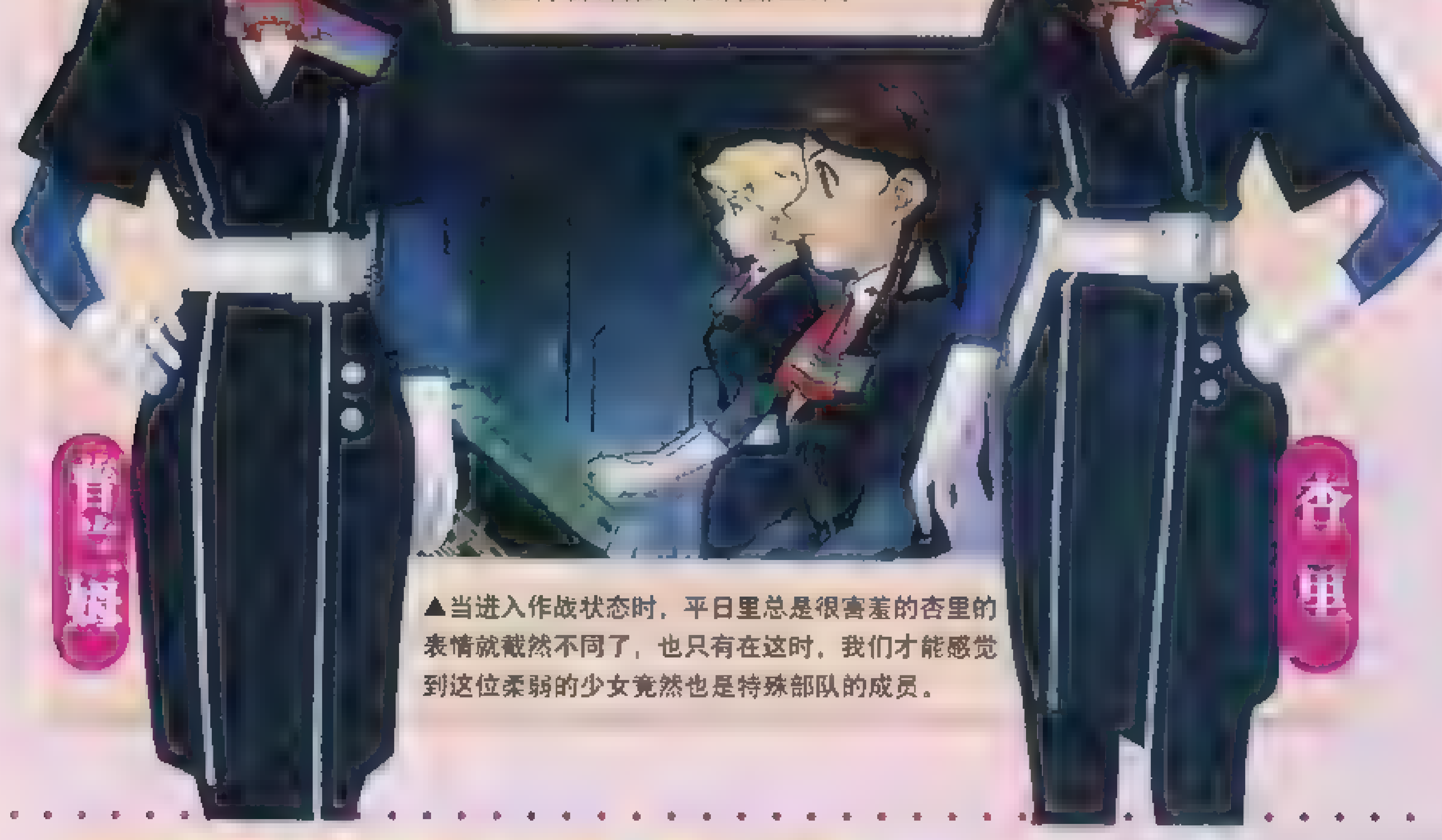


文 卡伦

按照"《樱大战》系列"一贯的传统来看的话，最先公布的BOSS肯定不会是我们最后要面对的敌人，织田信长看来也是如此，不过将其召唤出来的人究竟是谁呢？目前距离游戏的发售还有一个月的时间，如果玩家有兴趣的话，不妨玩一下去年发售的那部中文版的《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》，在游戏出来之前，先了解一下本作的时代背景以及女主角吉米妮的相关故事也是好的嘛。

纽约华击团·虹组参上！

正如同前作中的帝剧三人娘以及巴黎秘书二人组一样，身处于小红唇剧院的普兰姆和杏里也是后方支援型角色，隶属于纽约华击团·虹组。当星组在前方奋力战斗时，她们则会在作战指令室内进行各种援护及后勤工作。



▲当进入作战状态时，平日里总是很害羞的杏里的表情就截然不同了，也只有在这时，我们才能感觉到这位柔弱的少女竟然也是特殊部队的成员。

作战指令室

这里便是纽约华击团在出击前全体集合决定对策的场所，而在战斗中，这里也将成为后方的司令部。比起前作来，《樱大战Ⅴ》的作战指令室显得简洁了一些，而在其中最引人注目的，应该就是桑尼赛德所处的位置了……



◀高高坐于台上，左边美国国旗，右边剧院院旗，够气派！



▶俯视属下众女，左手金发御姐，右手可爱萝莉，你够狠……

拉琪特确定参战！

在此之前，SEGA一直没有明确说明星组的队长拉琪特此次是否会亲自参战，这也令许多人担忧这位堪称是《樱大战Ⅴ》中最美丽的女孩可能扮演的是类似于前两作中藤枝姐妹的角色。而在日前，SEGA终于正式宣布，拉琪特·阿露黛尔也将驾驶着她的淡紫色"STAR"驰骋于战场之上！拉琪特小姐的FANS这次终于可以放心了。



◀▼这是出战前跑向格纳库的动画场景，在前几作中只有女主角才会享有这一幕被动画化的待遇哦。





▲拉琪特的专用STAR，期待它在战场上的威力吧！

©SEGA 2005 ©RED 2005

www.plumbook.cn

豪华限定版——SHOW TIME BOX!

在7月7日，除了售价为7800日元的普通版之外，SEGA还将同时推出本作的豪华限定版《樱大战V 再见，吾爱SHOW TIME BOX》。在豪华版中共有五大赠品，无论哪一种都是FANS梦寐以求之物，手中有多余MONEY的朋友该到出手的时候了！



王行智

王行智是小红唇剧院院长桑尼赛德的管家，同时，他也是纽约华击团的参谋以及整备班长。王行智精通东洋医学以及汉方医学，并可以通过针灸、气功等手段来为他人治疗。除此之外，在"STAR"的开发方面，他也有着非常大的功绩。



OH YOCHI

CV：后藤哲夫
年龄：60岁　生日：1868/2/11
体重：52kg　血型：O
出身：中国

战斗系统大幅更新！

《樱大战V》采用的战斗系统，依然是传承自三代一贯以来的ARMS（Active and Real Times Machine System），所谓ARMS，简单来说就是一个用作计算行动力的系统，玩家可以自由使用数格行动力控制角色行动，从而组合出各种不同的战术以对付眼前的敌人。在本作中，除了对原有系统进行了一部分的改良外，更是新增了大魄力的空中战以及众多的新要素，而系列战斗一直被诟病的战略性也将在本作中得以加强。也许，在《樱大战V》中，战斗也将真正成为玩家的攻略重点之一。

作战指令

在战斗中，根据战局形势的不同，身为星组队长的新次郎可以命令所有队员执行不同的战术。战术不仅影响到攻击力、移动力等能力的高低，而且某些行动所消耗的行动值也不尽相同，甚至在某些战术中是不能使用某些行动的。另外需要注意的是，本次的作战指令已不再是系列传统的"风、林、火、山"四种，而是分为了"心"、"技"、"体"三大类，不过具体的作用大概还是没有多大改变。需要注意的是，当实行了作战指令后，只有到下一次新次郎再次行动时才能变换指令，因此一定要在慎重考虑了多方面的情况之后再做决定。



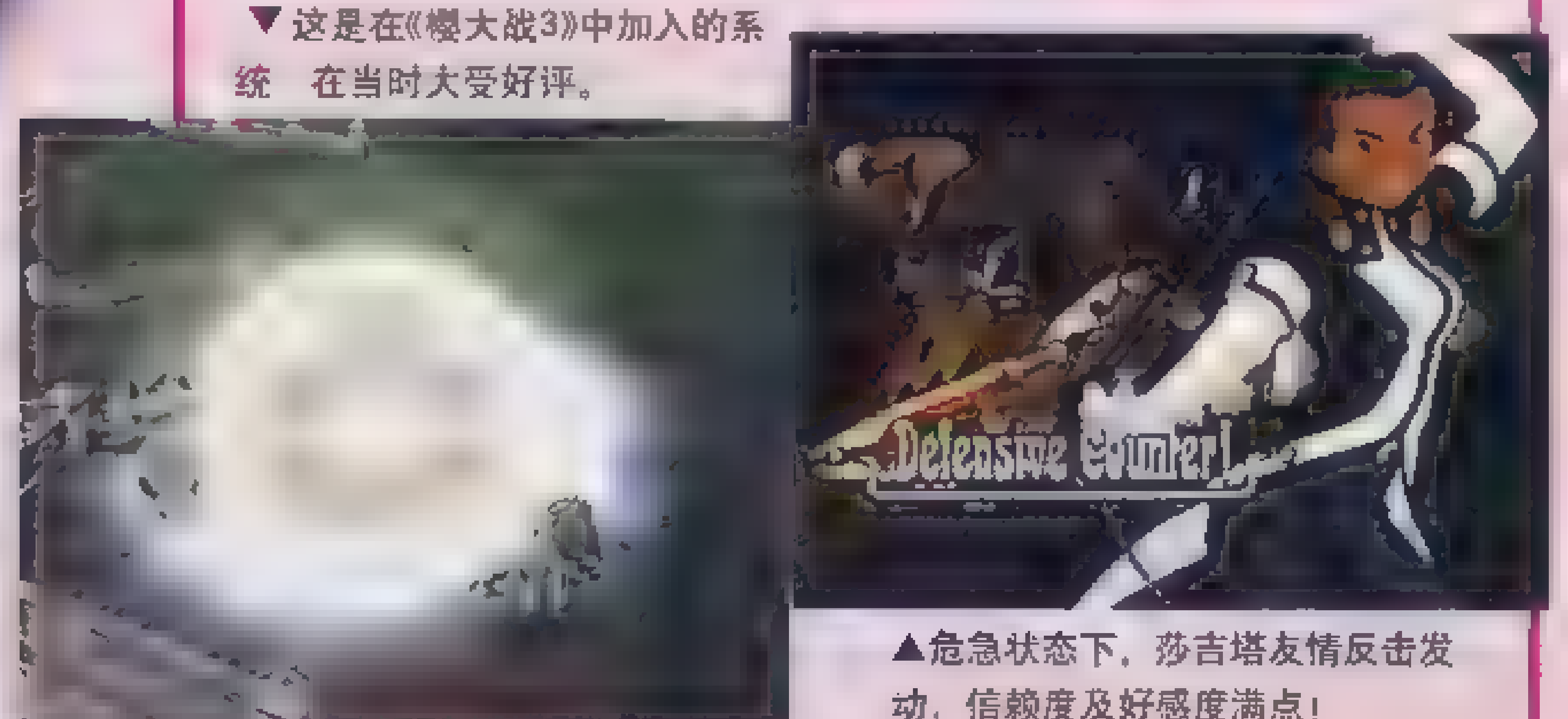
IT'S SHOW TIME



友情反击

当我方受到敌人攻击时，邻近的同伴会有一定几率进行援护攻击。当发动友情反击时，不但被攻击的队员不会受到任何伤害，而且还能够令攻击的敌人行动值降为零。

▼这是在《樱大战3》中加入的系统，在当时大受好评。



▲危急状态下，莎吉塔友情反击发动，信赖度及好感度满点！

新生的ARMS系统令人备感震撼！华丽与战略性并重的战斗即将展开！

www.plumbook.cn

连携攻击



▲这个类似于五芒星的东西代表的便是各角色之间连携度的高低，不过目前还不知道女性角色之前如何提升连携度。



虽然在前几作中也曾出现过连携攻击，但那完全是随机发动的，而在本作里，玩家则可以主动选择与同伴协力对敌人发动连携攻击，甚至还可以三人连携。连携攻击虽然威力比较高，但需要耗费发动者双方的气力槽，不过比起必杀来要少得多就是了。另外，连携攻击的威力以及攻击范围与本作新增的"连携度"有关，也就是说，发动者双方的连携度越高，威力也就越大，攻击范围也就越广，如果没有意外的话，连携度应该也是要通过LIPS系统来提升的。

◀如果连携度高的话，连携攻击的威力之大绝对超乎你的想象，甚至可以达到必杀技的级别。



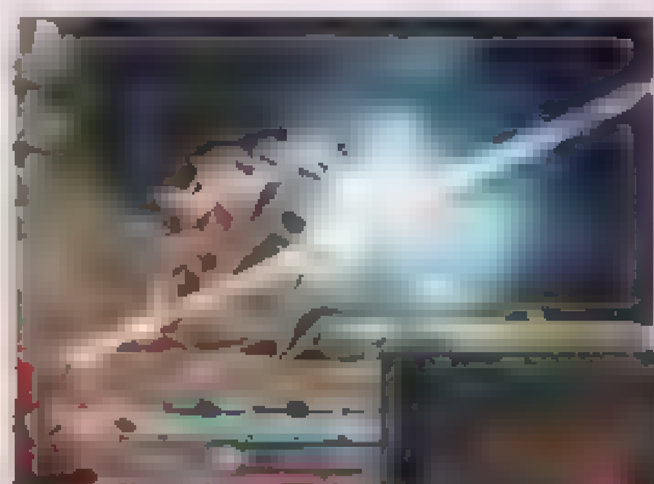


五人合体技？

行动值量表

在战斗中，所有角色进行各种行动时(例如移动、攻击、防御、回复等等)都会耗费一定的行动值，每架STAR每回合都有着7格的行动值基本单位，当将其消耗完毕时便需要等到下一回合才能再次行动(也可以直接在菜单中选择"终了"结束行动)。另外，诸如防御、回复以及蓄力等行动在每回合中是只能使用一次的。



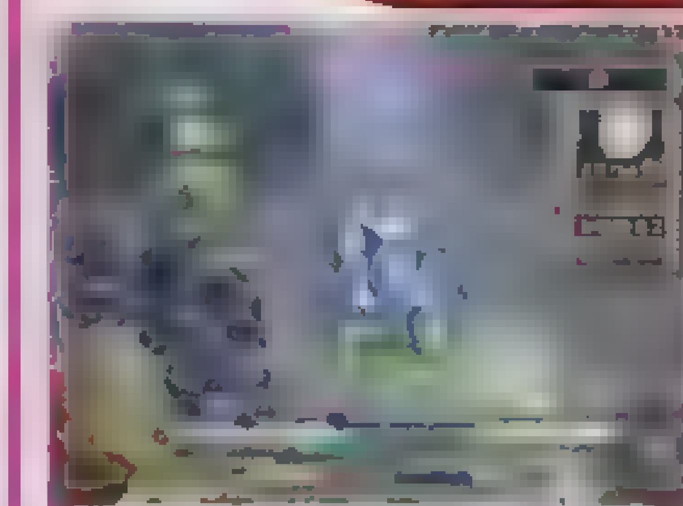


◀在ARM中，连续按键的话便会进行连击，而在达成5连击时有一定几率会发动会心一击。



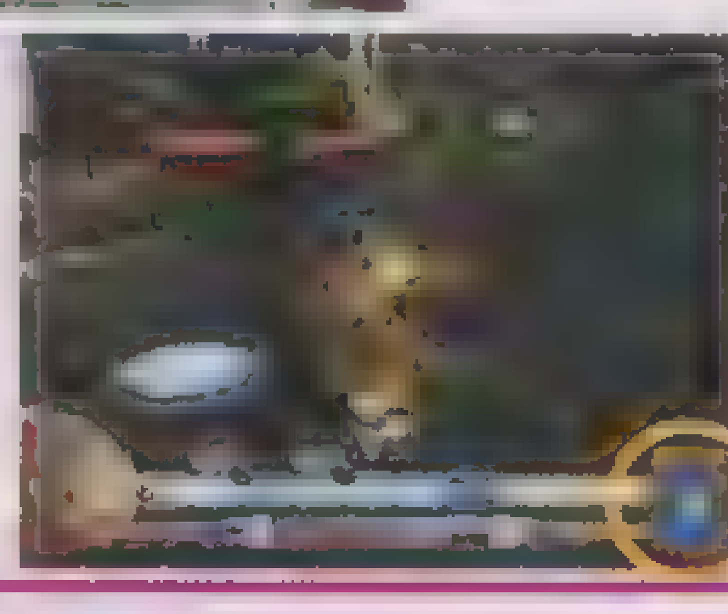
▶在进行空中战的时候，STAR的动作、技能都与地面战有着不少的差异。

地区移动



与系列以往的作品不同的是，《樱大战Ⅴ》的战斗地图是被分为数个区域的，画面右下角显示的便是整个地图的形状以及你现在所在的区域。

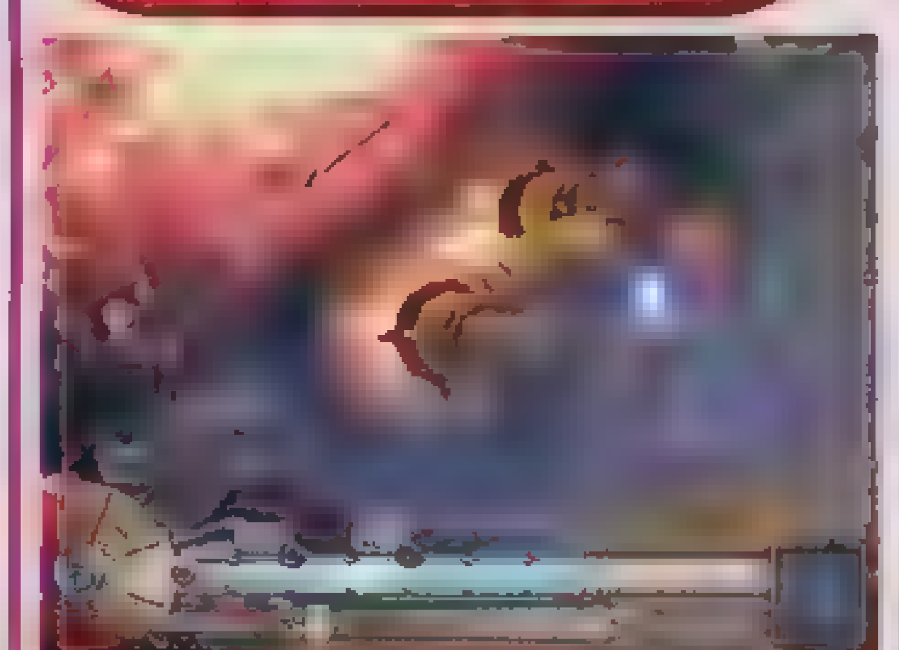
▶从这一设定中可以看出，本作中的战场区域非常大，不过这也对游戏的战斗系统提出了更高的要求。





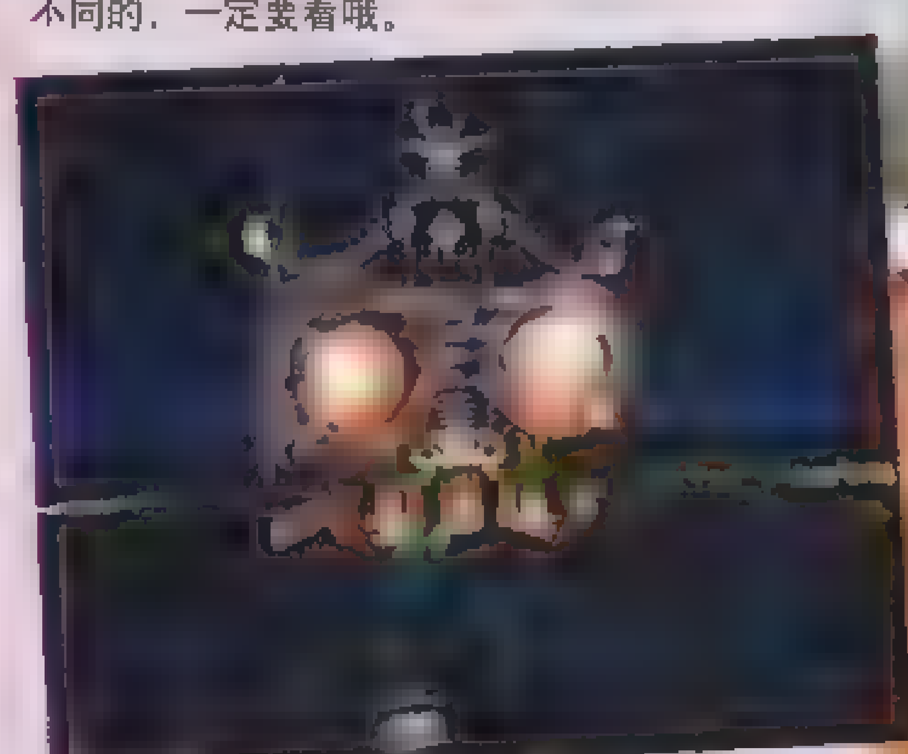
空中战

在一定的情况下，STAR将会变形为飞行形态进行充满魄力的空中战。在空战中，基本的战斗方式与地上战没有太大区别，不过攻击范围要大得多，而必杀技也是全新的。

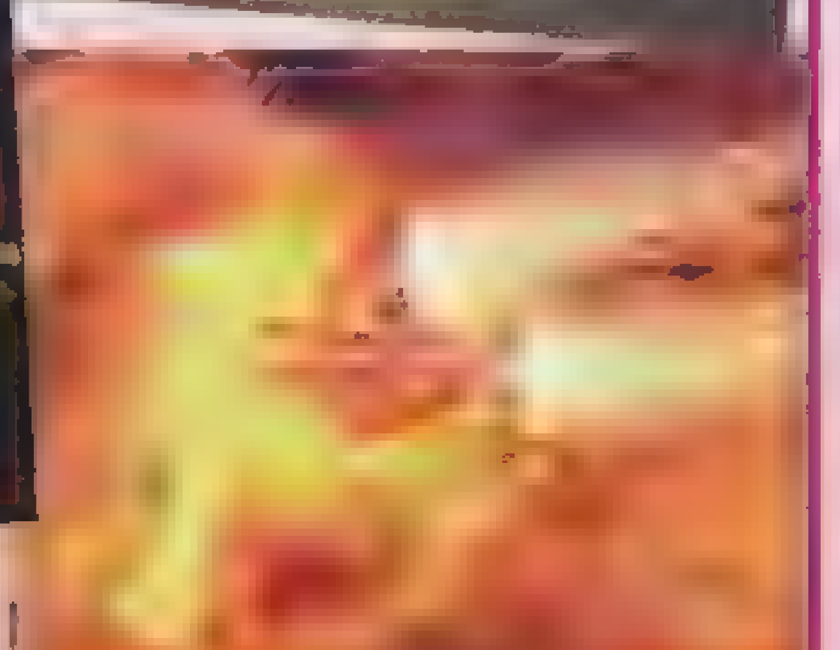


▲空中战的必杀技与地上战的必杀技是截然不同的，一定要看哦。



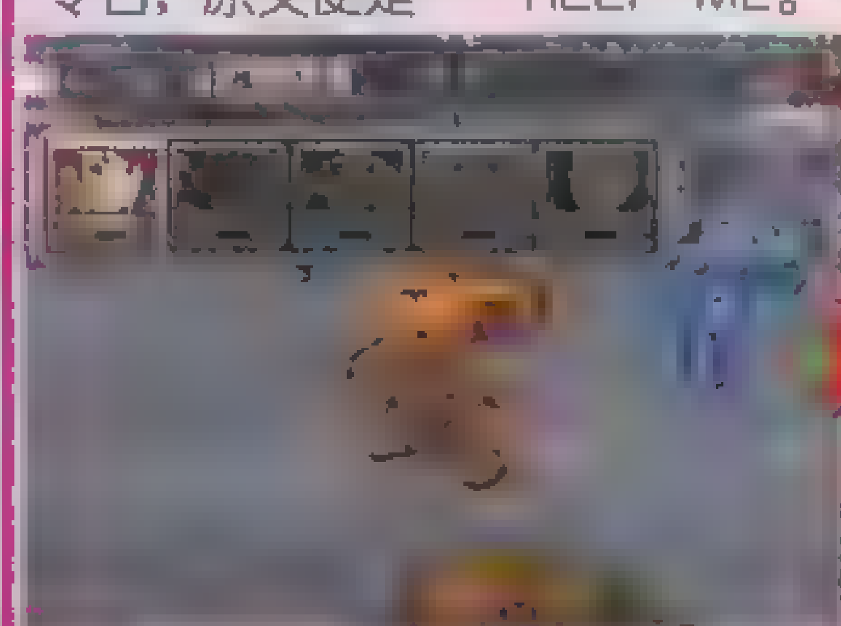


▲当从地上战转到空中战时，STAR的变形场面非常华丽。

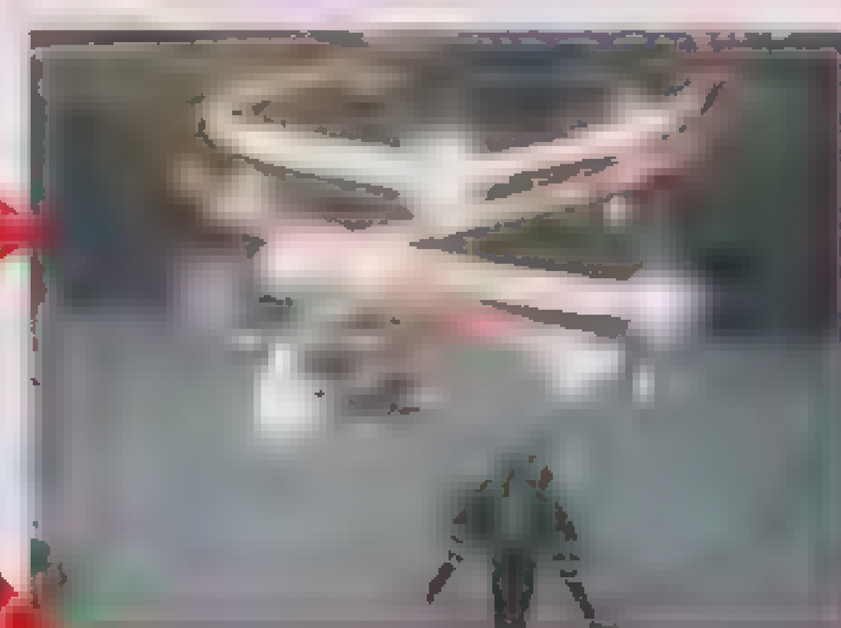


紧急求助

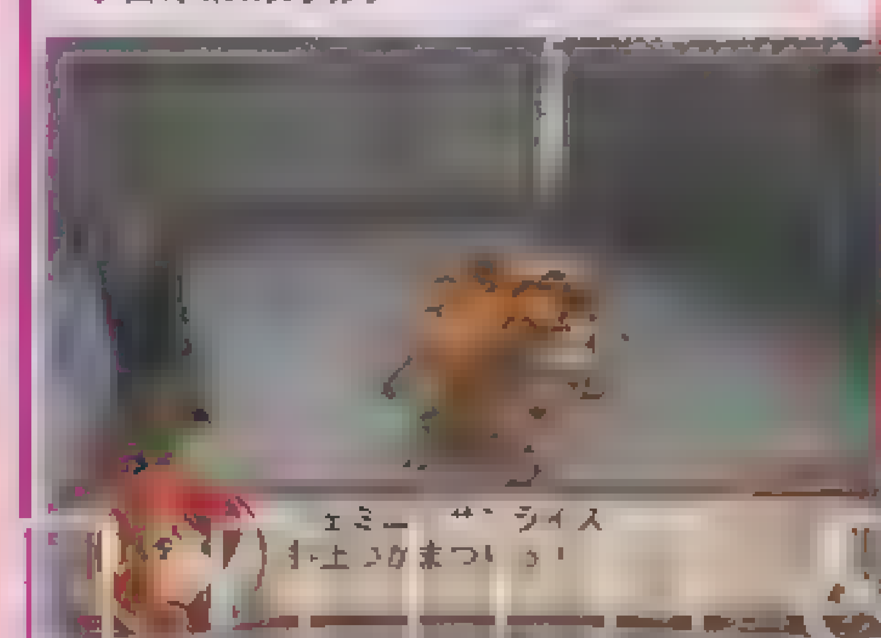
不要误会，这就是本作的新指令名，原文便是——HELP ME。只有新次郎才能使用这一指令，而作用则是无视距离限制，直接令某个同伴瞬移至自己身边。不过在每次战斗中只能使用一次"紧急求助"，因此一定要选择合适的时机使用。



▲当遇到危急情况时，新次郎的脑中浮现出了吉米妮的身影。



▲发出指令后，吉米妮在刹那间便瞬移到了他的身旁。



▲吉米妮·桑茉斯 前来报道!



3DM-SM
www.plumbook.cn



格兰蒂亚III | Square Enix Gamearts | RPG

PS2 GRANDIA 预定2005年8月4日 日文

文 卡伦

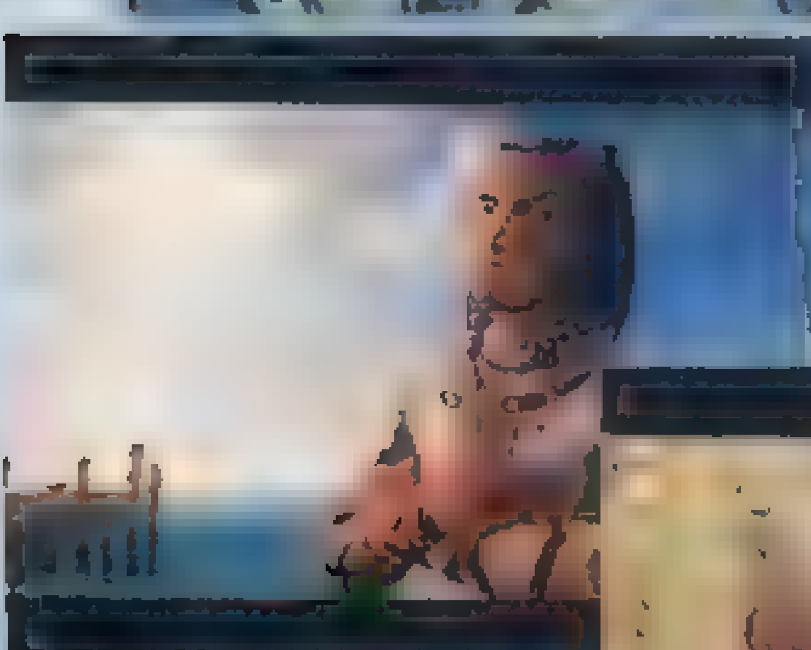


阿隆索 ALONSO

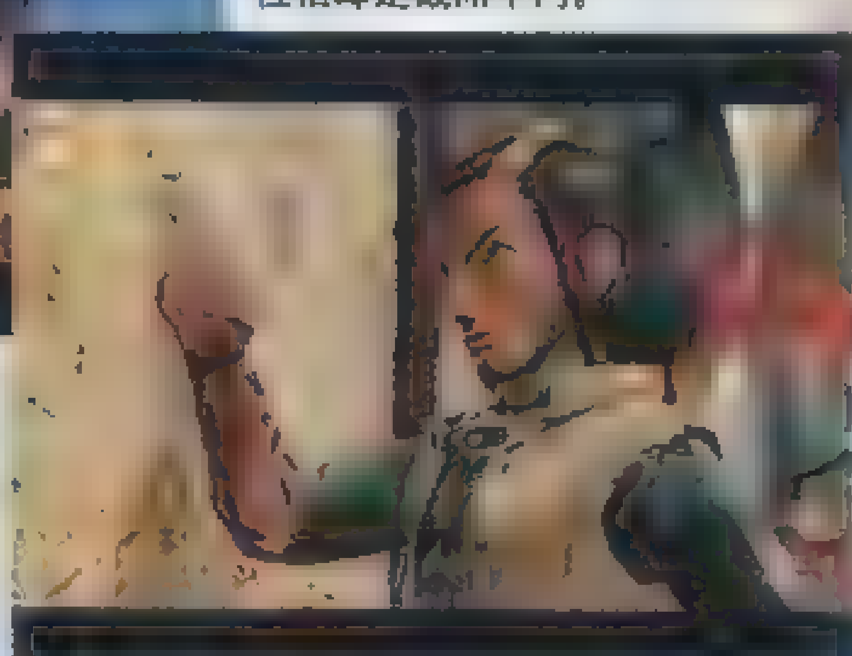
纵横于七海之上的男子



乘着自己的船只在世界中四处漂流的男子，所使用的武器为长枪。在一次意外中，他与尤崎等人相遇了，并开始与他们一同行动。表面上看来，阿隆索只不过是一个既喜欢赌博、又对女色垂涎三尺的无赖，但实际上，当他决心追寻自己的梦想时，你便会发现一直隐藏在他身上的男儿豪情。在尤崎等人的眼中，阿隆索是一位风一样的男子。如果他认为自己有责任去做什么事情的话，那便会不惜一切代价去完成。



▲站在码头上昂首仰望天空，背后是无边无际的茫茫大海，不知阿隆索究竟在想些什么呢？



▼阿隆索的梦想是绘制出全世界海洋的海图，这与《ONE PIECE》中的奈美的梦想是一样的，不过两人的性格却是截然不同。



▲从设定上来看，阿隆索应该是一个颇富个人魅力的人物，而从这张图上看来，他大概也属于游戏中的搞笑角色之一……

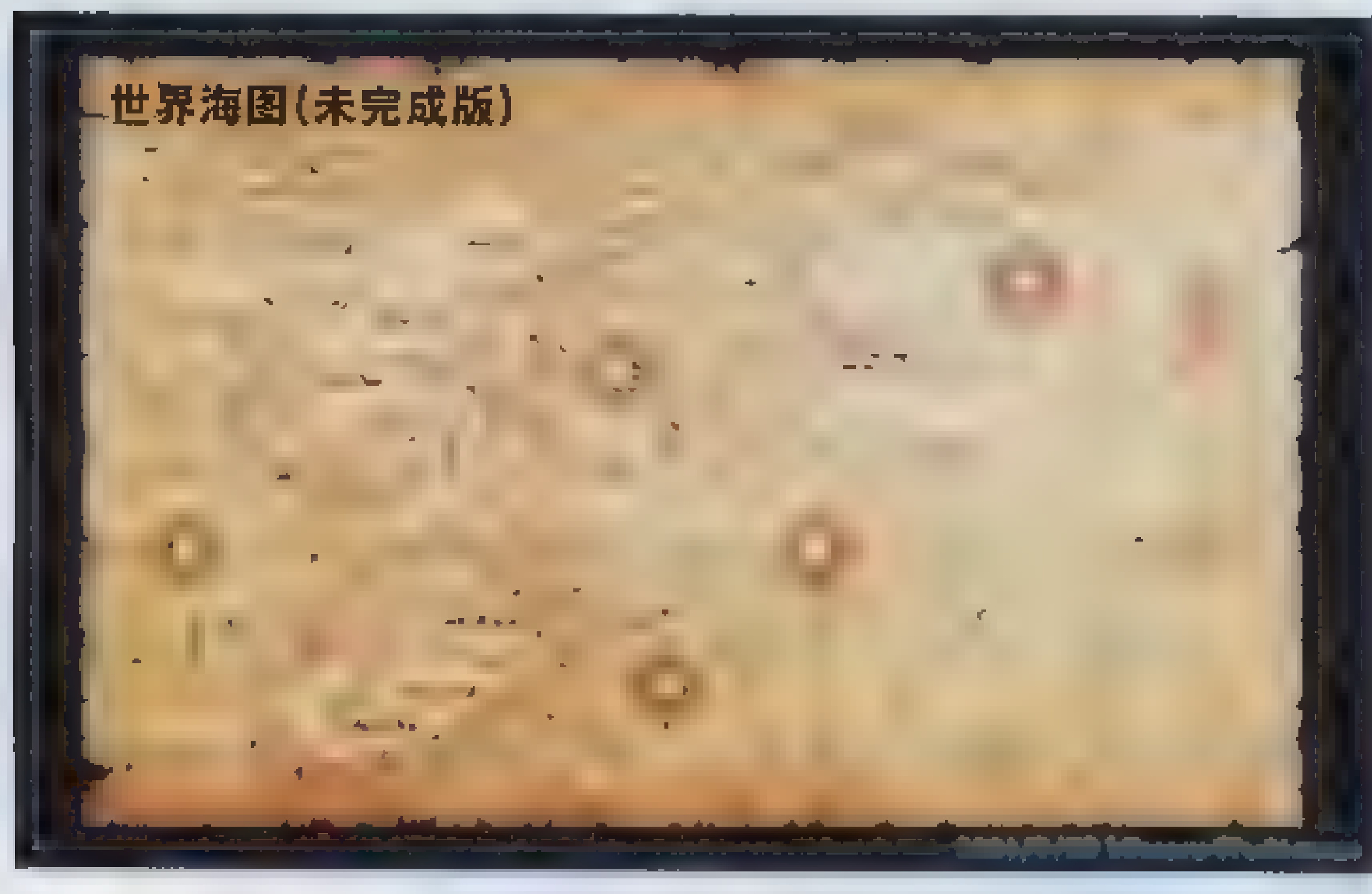
特技



© 2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved
Character Illustration:YOU YOSHINARI

我的梦想，是绘制出全世界海洋的海图！

作为纵横于海上，以海为家的男子，船只是阿隆索最亲密的伙伴。在无数个日日夜夜里，陪伴着他航行在这漫无边际的蔚蓝色海洋上的，只有寄托着他的梦想的爱船而已。下面，我们就来一同了解一下这艘船的构造吧。



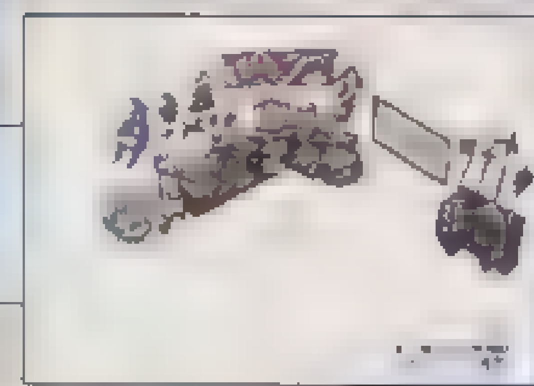
▲这便是阿隆索亲手绘制的海图，不过现在还处于未完成阶段。

▼阿隆索之所以梦想着驰骋于海上，是因为他希望亲手绘制出全世界海洋的海图。

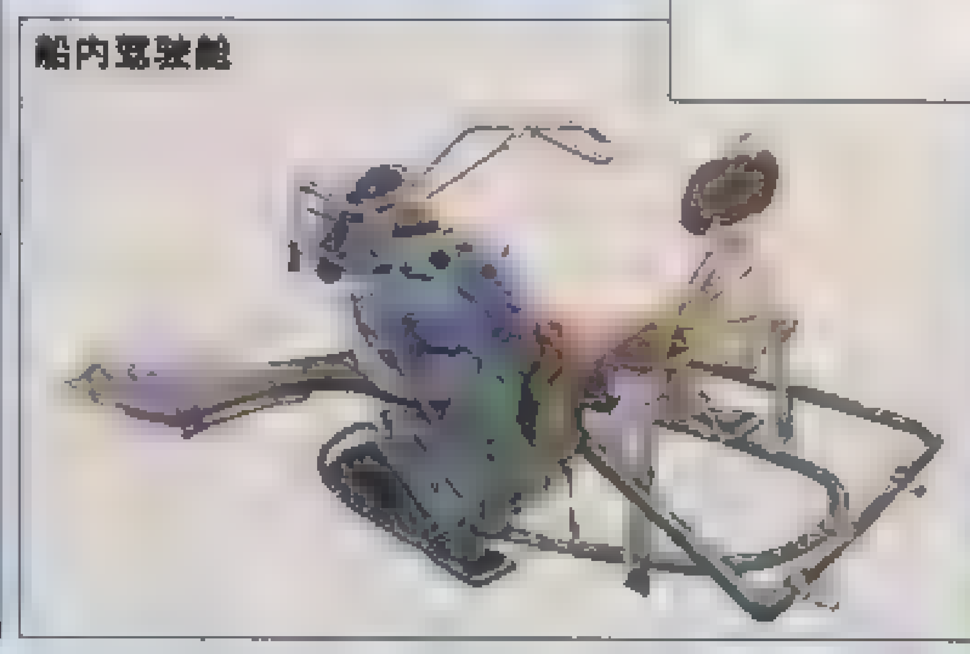




阿隆索的爱船

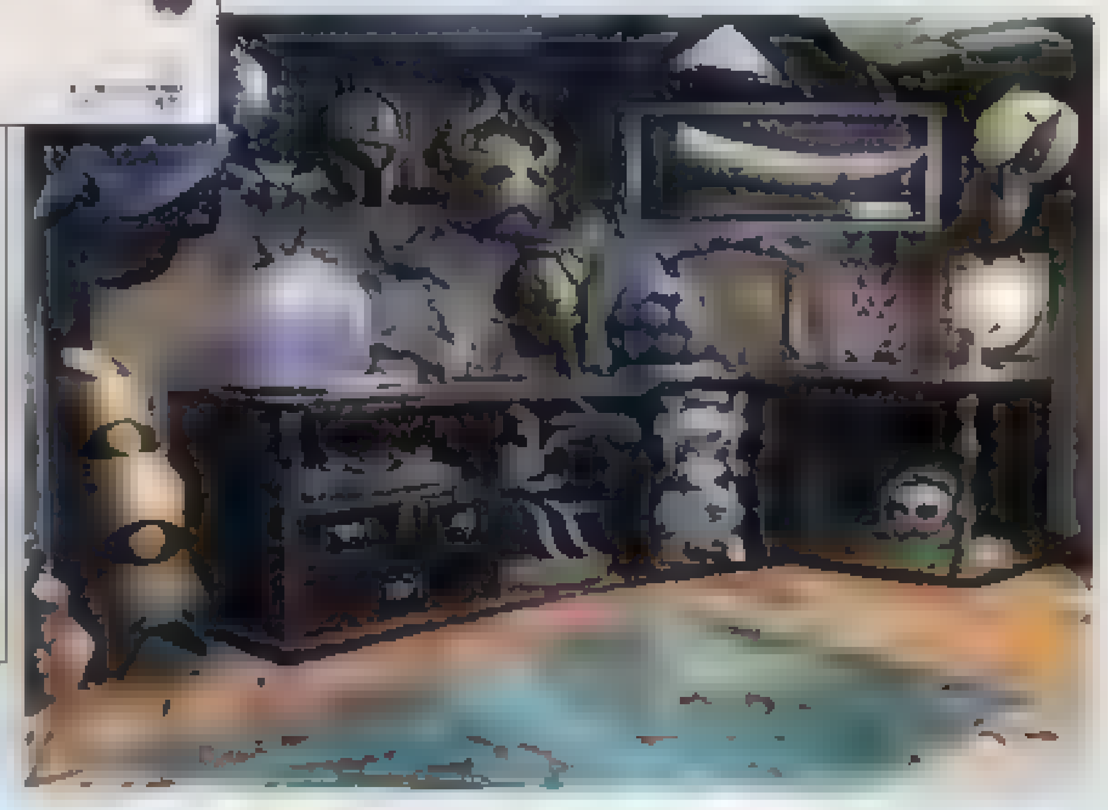


◀船内各种设备配置的设定图。



船内驾驶舱

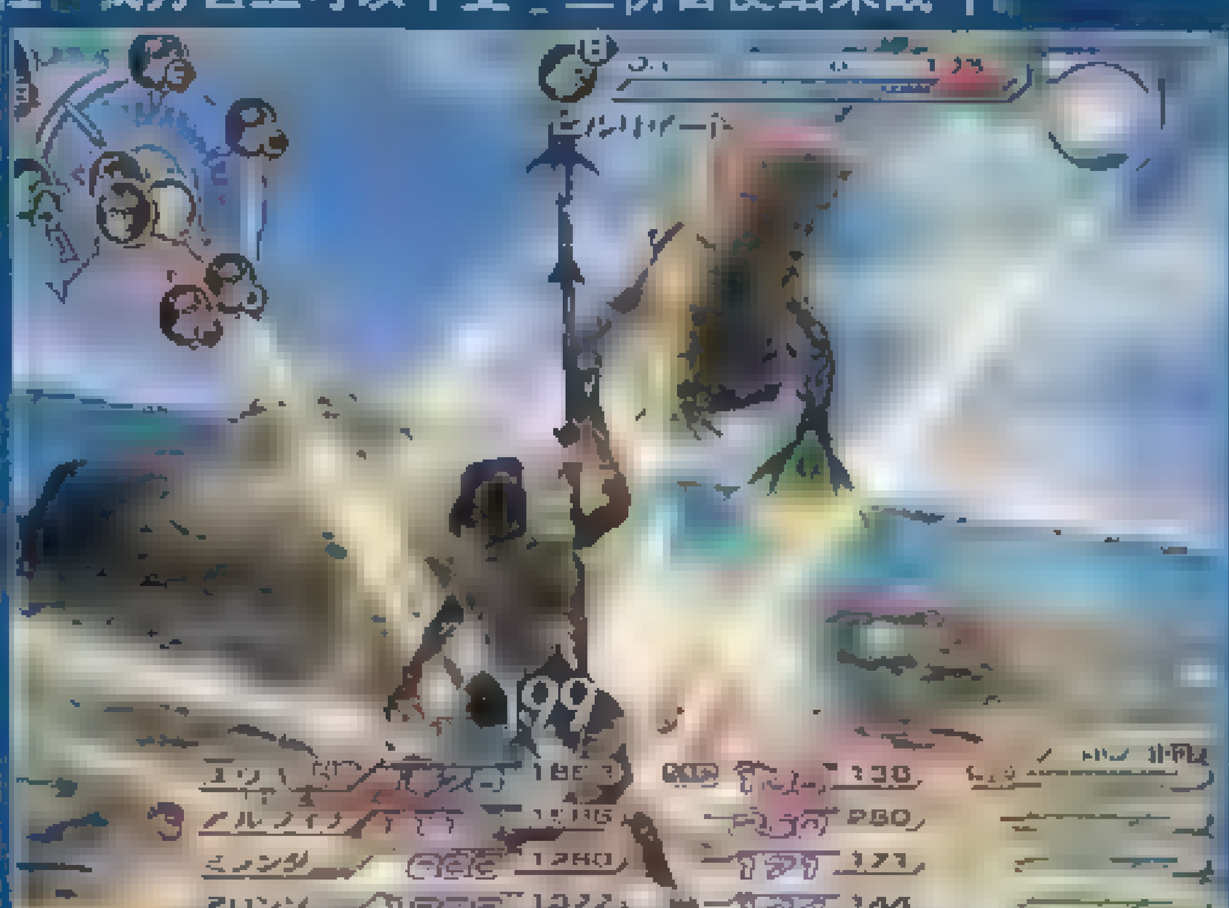
▶船舱里放满了阿隆索在世界各地的冒险旅途中得到的收集品。

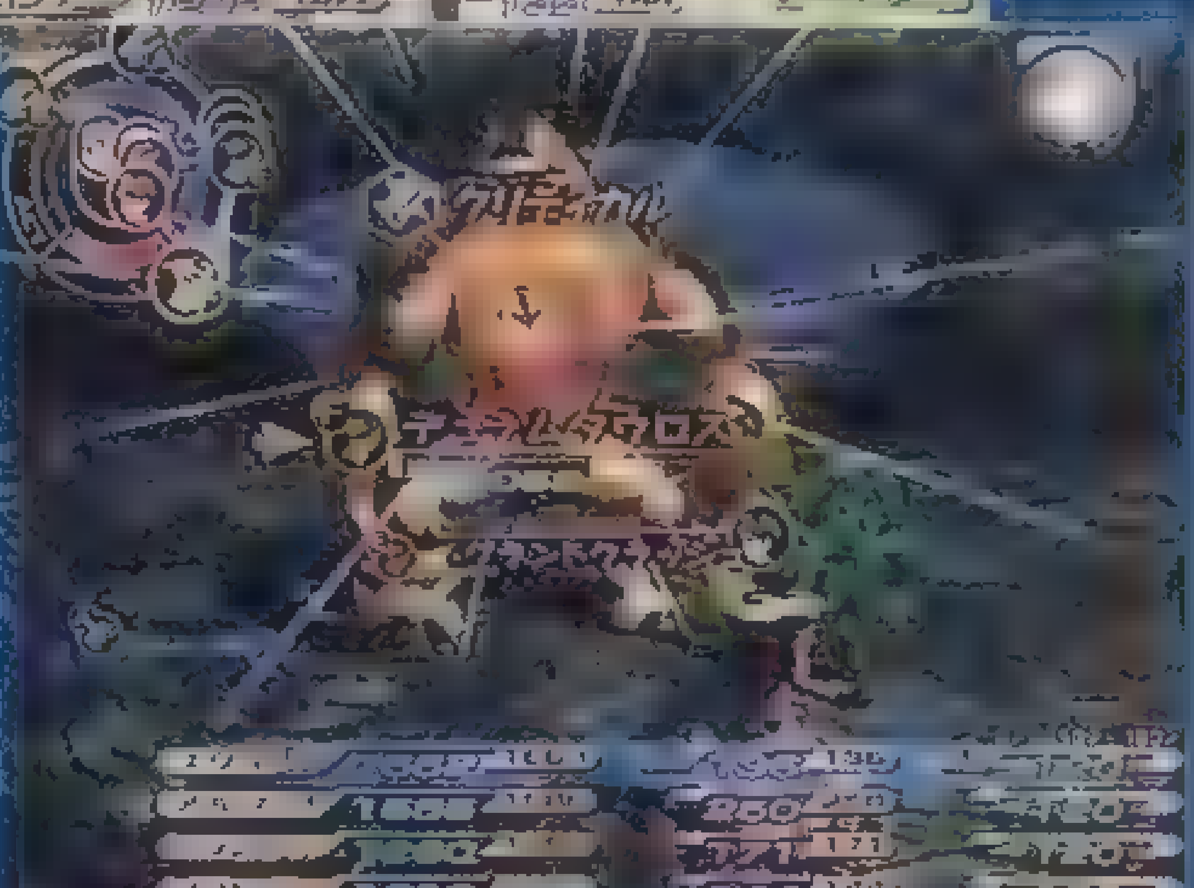


IP槽

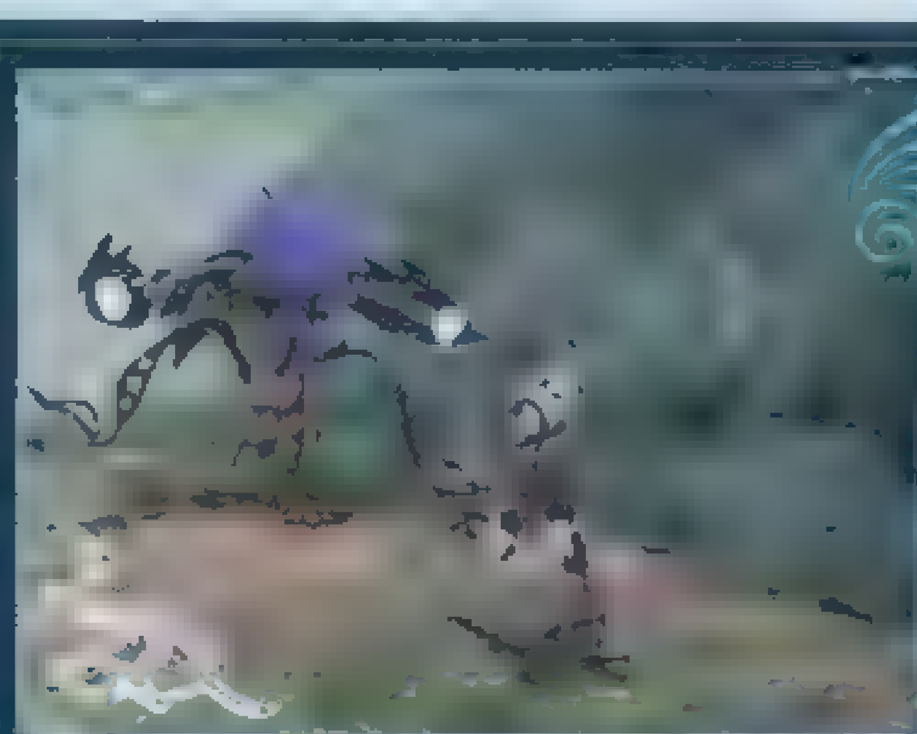


IP槽是"《格兰蒂亚》系列"中最重要的系统之一。在战斗中，敌我双方的行动顺序都是由IP槽来决定的。就如同钟表指针一样，各个角色在IP槽上会沿着顺时针的方向移动，移动的速度则与角色的状态以及采取的行动有关。在IP槽上共分为过渡区、指令发动区(COM)、行动区(ACT)三部分。当角色头像的光标经过蓝色的过渡区抵达指令发动区时，就可以选择各种行动指令；而当光标经过红色的指令发动区抵达行动区时便可以实行刚才的指令了。另外，当角色受到攻击时，光标会暂时停止，或者逆时针回转一部分。利用这一特性，我方甚至可以不受一丝伤害便结束战斗。





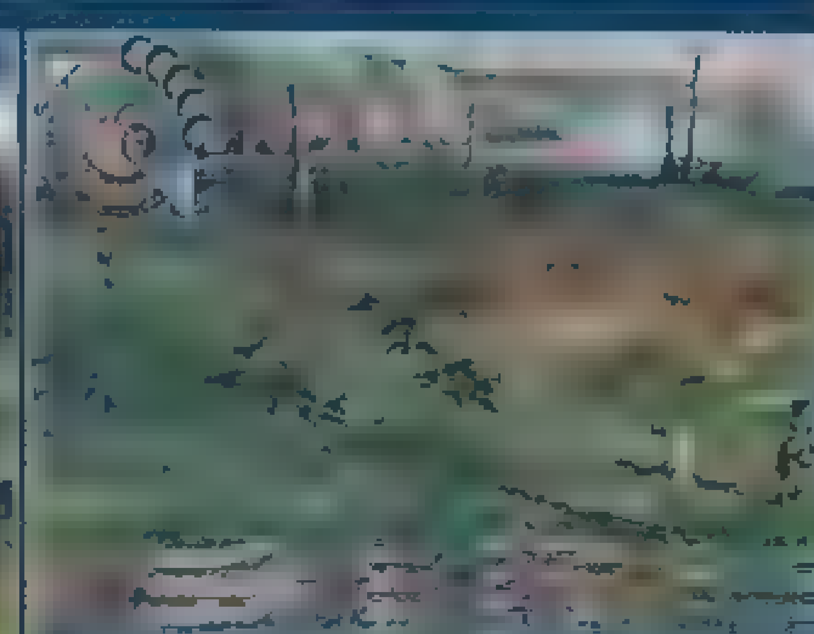
战场遇敌对策



▲追和被追，这也是"《格兰蒂亚》系列"的传统了

正如前几作一样，《格兰蒂亚III》采用的也是可见式遇敌。敌方会出现在地图上，与其接触便将进入战斗，这也是《格兰蒂亚》的特色之一。而在本作中，玩家如果在大地图上成功击中敌人的话，那么对方便会暂时陷入昏迷状态行动不得，此时再与其接触进入战斗状态，便可以对敌人先制攻击了。





▲如果以此种情况进入战斗的话，玩家便会处于压倒性有利的状态，而且根据所装备武器和技能的不同，说不定还会附加各种特殊效果

桑巴塔鲁港口

安弗克村的所有生活必需物资，都是从这个距离不远的港口处得到的。平日里，来自于各个大陆的船只都会在这里装卸货物并进行交易，是以海为家的男人们聚集的场所。不过，由于某个原因，这里突然间变成了赌博盛行的地方。







& 3DM-SM
www.plu

拥有一个成功的游戏系列对厂商来说意味着什么？

持续走高的销量，推出外传的可能性，周边产品的大卖，电玩杂志的追踪报道，FANS数量的几何式增长，名制作人的诞生……

那么成功系列中的失败续集又意味着什么？

玩家的大骂，评论员的刻薄，萎缩的销量……

仅此而已吗？还是有更多的东西被我们忽略？失败的名作续集如此之多，似乎值得我们在这里讨论一番。

在挑选评论的对象时，我会优先找一些比较老的游戏引出话题。因为对于新作人们谈论的还比较多，批评声绕梁未散，他们的影响现在也无法清晰的观察到，往往发售时被大骂的作品，却在系列的历史上有相当积极的意义。另外，这还是一种保护生命安全的必要手段，因为新游戏的FANS还比较多……

此外，本文不会试图去评论Capcom的游戏，对于一家在短时间内逐步地有计划地有秩序地华丽地毁掉自己所有知名系列（《生化危机》，《恐龙危机》，《鬼泣》，《红侠乔伊》，《龙战士》，《某某VS某某》，等等）的神一样的公司和神一样的制作人们，我们这些愚昧的人类是没有资格评论的。如果要谈的话，还是找时间单开一篇文章的好。



败者的墓地

——史上最失败的游戏续作（日本篇）

特稿

文 MDZ

本文仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

取义成仁有几人　游戏革命的牺牲者



《梦幻模拟战III》

1996年秋，在数以万计《梦模》FANS的热切期盼中，《梦幻模拟战III》隆重登场了。精美的片头动画，超强的声优阵容，华丽的画面效果，都令还未熟悉32位机表现力的玩家们深深震撼。而更令人惊奇的是，三代对日式S·RPG所依赖的回合制规则进行了天翻地覆式的改动，所有操作都要在指令时间进行，战斗过程是自动进行的，这几乎令《梦模》变成了即时战略游戏。新的方式未必没有老系统优秀，众多大军同时行动气势恢弘，而且非常接近现实，对玩家的战术能力提出了新的挑战。但玩家过去基于布位走格的战术思维已经根深蒂固，群体触发战斗使得士兵调度和指挥范围失去了必要，无限回复在方便练级的同时也受到了合理性方面的质疑。即使玩家认同《梦模III》是优秀的S·RPG，也不可能认同它是《梦模》的正统续集。些许赞扬的声音很快就淹没在老玩家的弹劾声中，大众的反应如此激烈，使得美赛亚公司无视新作不错的销量，武断地认定改革已经彻底失败。

之后的形势急转直下，制作方对"《梦模》系列"失去信心，制作组被迫独立。一年后，《梦幻模拟战IV》推出，系统在加入了行动点要素后重新变回回合制，华丽的动画被简陋粗糙的静止插图所取代，3代的实验成果大部分被抛弃，惟一保留下来的只有魔法咏唱。其实四代的制作水平未必很差，但与投入巨大的二代和三代对比，它显然愧对玩家们的期望。积劳成疾的制作方难以令《梦模》重振雄风，于是，这个从MD时代发展而来的王牌S·PRG系列只能被迫在5代划上句号。

现在回头再看，三代的系统并不像某些人所说的是一个半成品，而是系列进化必然走过的一个阶段，换句话说，《梦模》可能是倒在了成功的大门之前，当然，这种事后诸葛亮式的假设对现实没有任何补益。说句题外话，几年后的《前线任务 抉择》选择了和《梦模III》类似的方式，也遭到了失败。或许S·RPG的半即时模式在32位机时代确实难以实用化吧……

www.plumbook.cn

《皇牌空战3》

《皇牌空战3》（以下简称为《AC3》）算不上是失败，最多只是一个有争议的作品。它的各种不良影响仅止于本代，没有像《梦幻模拟战Ⅲ》一样造成系列的崩溃，而从后续的发展来看，《AC3》实际上成功推动了系列的革新，它是一个有说服力的与《梦幻模拟战》相反的例子。

作为系列评价最低的一作，《AC3》几乎各个方面都受到了批评，比如放弃写实主义改为动画形式的科幻主义，强调剧情的游戏进程，大量引入科幻机，过于轻飘的飞行感等等。这些指责有合理的地方，但从4代的继承结果来看，当初的批评多数都很盲目。很多人认为4代是回归2代的一作，究竟回归了些什么呢？重新采用现实世界观，放弃动画风格，剧情改回单线制，仅此而已。更重要的部分——游戏的系统，不仅没有回到2代的状态，反而在3代的路上走得更远，将强调射击感转为强调飞行感，强化了3代里的小队战术配合，任务与情节段落相结合。不少人认为4代的飞行感更加写实，不似3代那样轻飘，但这实际上是3代中飞机性能过于先进所带来的错觉而已（至于2代的飞行感，说白了就是空中的铁块）。而《AC5》对3代的继承则更加直白，日剧式的剧情，“高达殖民卫星”，漫长曲折的隧道。4代和5代没有完全延续3代的风格，但显然也没有走回2代的老路上，《AC》每一作的进化都没有被Namco轻易否定和抛弃，所以它才得到了今天的无上地位。

达到“《AC》系列”这样的成功并非易事。我们常说系列游戏都有“2代现象”——玩家认为2代是最好的，无视续作的优秀。这里有玩家的心理因素，FANS都是从名气较大的2代开始接触系列的，但更多的是游戏制作上的必然。多数游戏的1代都仅仅是“实验品”而已，经过不断完善的2代才是真正将制作人当初所想完全实现的“成品”。3代要想成功，必须寻求突破重新构想，但新系统新风格要到4代才能成熟，玩家在评价3代的时候却是使用2代的标准，结果只能是大失所望。而不作革新，系列必然会僵死乃至终结，这是所有制作人都会面临的悖论。





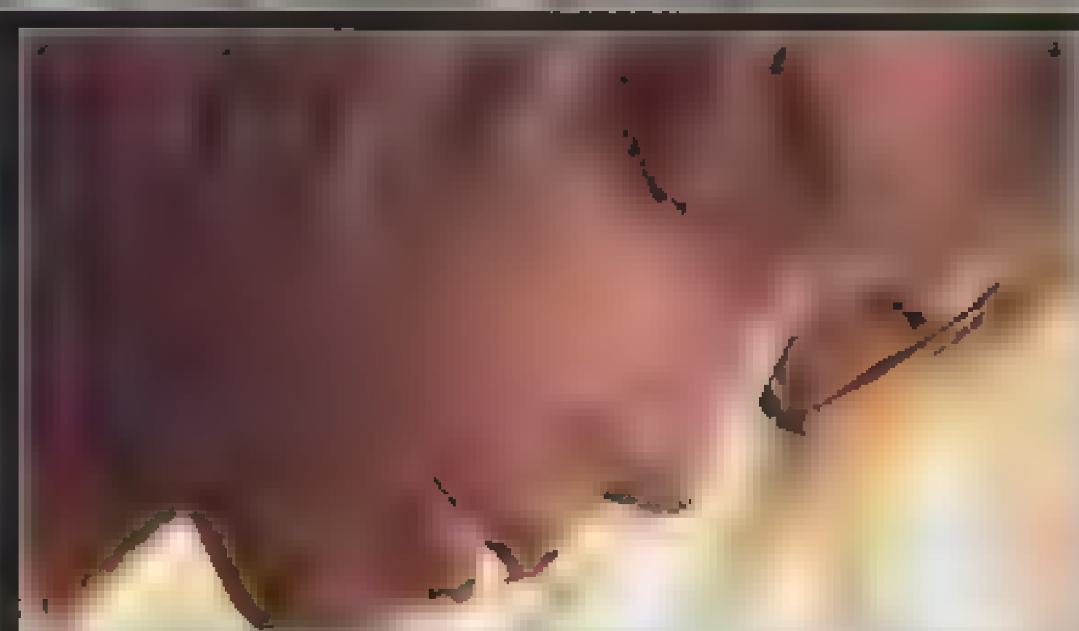
画虎不成反类猫　转型期的迷路者

《寄生前夜2》

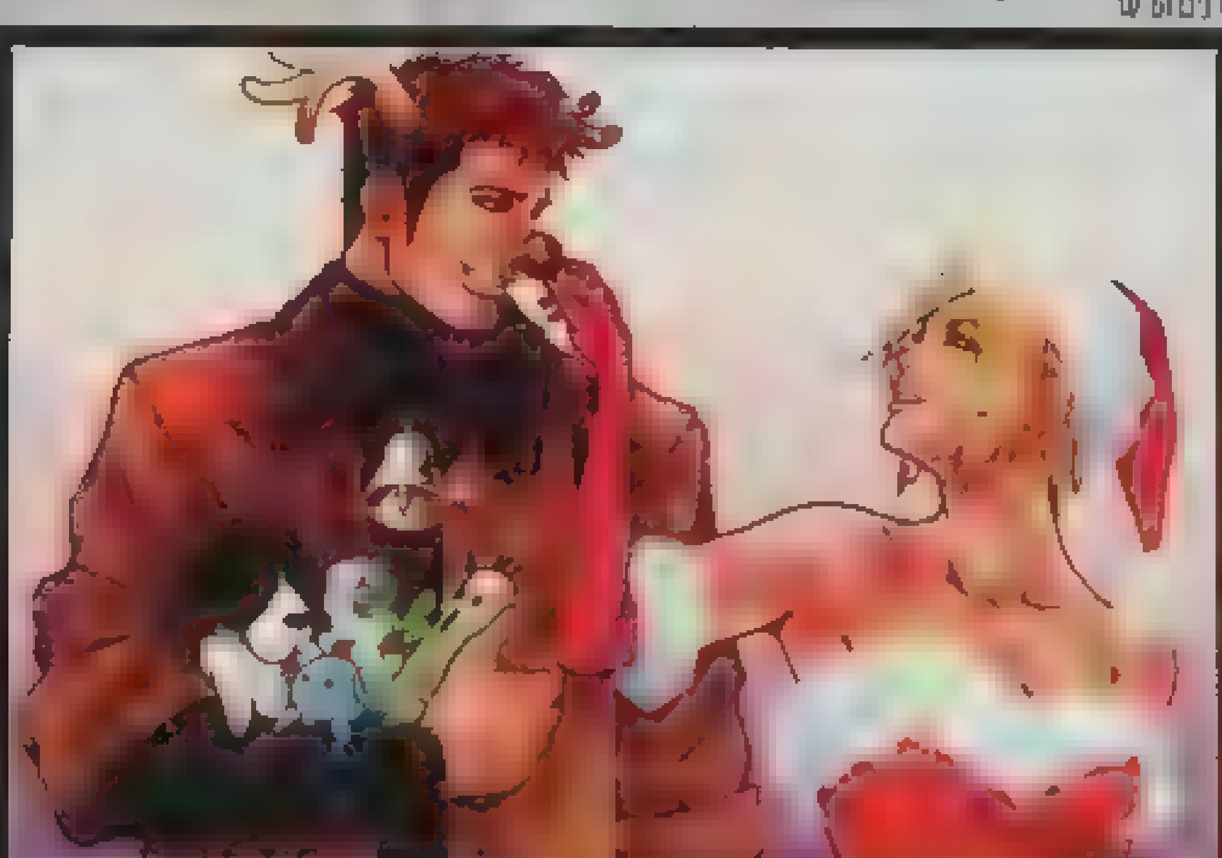
……应该，大概，也许，可以算吧……

虽然有争议的尽量不说……可是……这个实在太典型了……

所谓续集，就是在前作基础上进化而来的作品，可是常识对大厂来说往往是要鄙视的对象。《寄生前夜》是PS上一款很有性格的RPG大作，当年被爆炒的概念有——著名科幻小说改编，好莱坞CG动画，美国制作班组，电影式表现技法，全新的战斗系统，绝对没有半点借《生化》东风的意思。不想，眼红于《生化危机2》的成功的Square市场部毅然决定将游戏的2代搞成“生化LIKE”。新作取消了人物升级概念，由装备决定性能，战斗获得的EXP被用于解放和强化能力——这明显是用魔法代替道具。场景构成和运动方式全面“BIO化”如果地球上没有出现过《生化危机》，说《寄生2》是一部RPG或许还有人相信，但现在所有人都怀疑自己是不是放错盘进了某家警察局。



独立看的话，2代其实是个很不错的作品，魔法系统的平衡性掌握得很好，画面相对1代有飞跃，很多1代被忽略的细节得到了完善，惟一的缺点就是剧情差了点。Square在1代结束之后解散洛杉矶制作组，将新作交给日本人，说明它确实希望所有创新，但它却严重低估了玩家对于抄袭行为的抵制程度。如果真的眼红Capcom的成功，完全可以再创造一个新作（像SEGA的《深海恐惧》一样），这样在系统和故事上都要有把握些。而把原本完全不相关的著名作品拿来模仿，还模仿得如此之像，这就不是常人所能理解的了。或许Square想的是，既可以进行创新，又可以利用前作的人气保证销量，一箭双雕，何乐不为。看来，它还是需要复习一句中国成语——“聪明反被聪明误”。



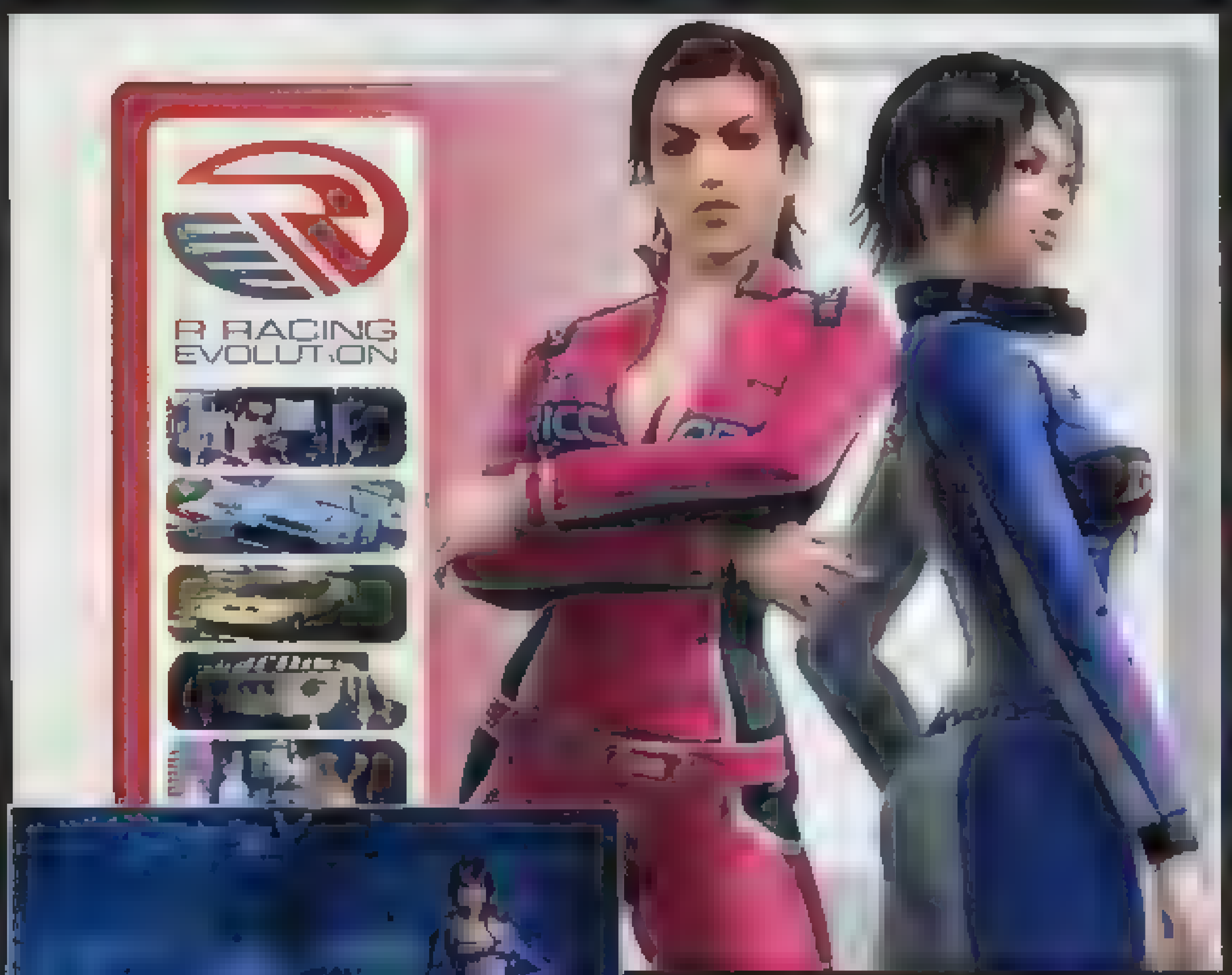
《新超级机器人大战》

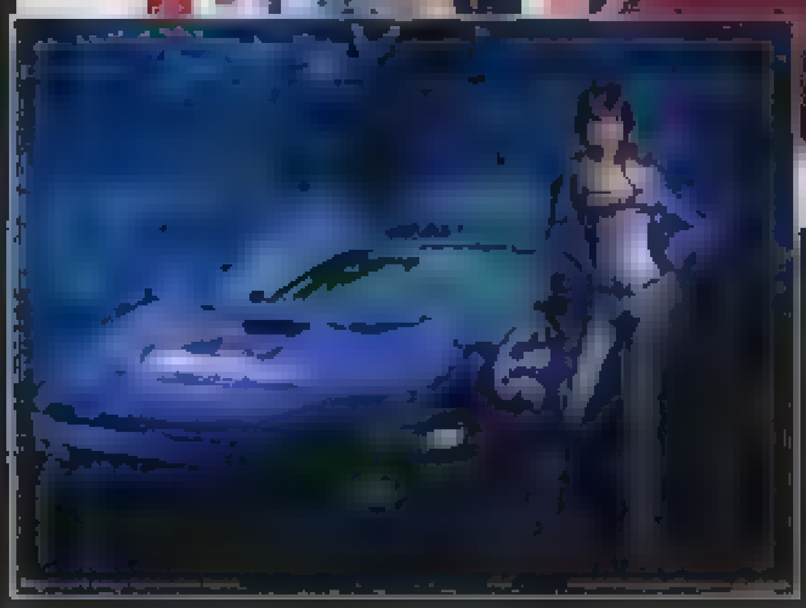
有人认为“《机战》系列”的FANS是中国第一电玩群体，比《WE》FANS还多，很多圈外人都不明白为什么会有这么多人十年如一日的盯着那些大头机器人过家家，你要是正常比例的也好啊。其实这个问题《机战》FANS早就呼吁过了，游戏也出过，就是PS上的《新机器人大战》。既然都做过真实比例了，为什么最新的这些“萝卜头大战”还是蠢蠢的Q版？

原因很简单，真实比例没法看，这个问题大家在玩到之前也没有想到。高达平均身高20米，魔装机神30米，伊蒂安100米……很多超级系机器人可以一脚踩死任真实系机器人，而40米高的EVA要想物理攻击Z高达就必须弯腰，这当然是不可容忍的。只能把各个机器人缩放到同样大小，但这样一来所谓的“真实比例”又成为空谈了。硬伤在前，《新》的游戏系统还有点毛病，读盘也死慢死慢的，虽然本作销量还算可以，在我国玩家之间也受到了一定的好评，但日本FANS给出的评价却是：“失败作！”“系列的污点！”“二手游戏只值500日元！”……

Banpresto确实是家很有毅力的公司，屡败屡战，反正他们只有这一个品牌，不试白不试。DC上的《超级机器人大战α》证明3D化不行后，又跑到PS2上去实验3D化＋真实比例的《超级机器人大战 特勤司令官》，还连带把即时战略这条路堵死了。这么多场失败之后，也没看出他们学到点什么。估计Banpresto的老板为了做好《机战》，已经把自己大脑的构造换成超合金了吧……

www.plumbook.cn





◀ 当提起《山脊赛车》的赛车女郎时，相信首先窜入玩家脑海中的都会是永濑丽子这个名字，而可怜的速水雷娜小姐，也随着这部失败的作品，渐渐在人们脑海中被遗忘了。

《山脊赛车 革命》

我们都知道"《山脊》系列"因何成功简单的操作，爽快的甩尾，有炫耀特效嫌疑的华丽画面。但Namco经过多年的业界洗礼，却开始不明白这一点了，居然让《山脊》的开发人员去做一部"GT LIKE"型的赛车游戏。硬要转型的结果，就是《革命》既失去了简单甩尾的快感，又不具备真实模拟的素质，车辆的滑行如同溜冰，完全是半成品等级的赛车游戏。车辆收集和真实操作感是GT的专利，无数大作想要挑战它的地位，最后都撞得头破血流，以"反真实"为卖点的《山脊》更不可能成功。Namco这种以卵击石的策略实在是莫名其妙，莫非它也相信国内的一句广告——"思想有多远，我们就能走多远"？

《革命》后不久，Namco又推出了一个《街头赛车联盟》，从名称到内容无一不票窃自《极品飞车 地下狂飙》，实在让人骂都懒得骂。好在玩家的痛骂最终起了作用，随PSP推出的《山脊赛车PSP》终于回归了系列本色，苦海无边，回头是岸啊。



2D英雄战3D 技术不行就不要做

《侍魂64》

当年借《格斗之王》风行之际，SNK趁机扩张，企图把自己的主力作品全部3D化，于是投入巨资研制了新的3D机板Hyper Neo Geo 64，上面所推出的几款新作是日本第一批真正3D化的2D格斗游戏（《街霸EX》算是3D画面2D系统）。在新机板上打头阵的就是这款《侍魂64》，人物与背景全部立体化，启用了多重场景的设计。它引入了真正3D化的移动概念，有一个用于平面跑动的移动键（类似《VR战士3》的横移动）。游戏放出之前被吹得天花乱坠，发售之后则反应寥寥，惟一能被人记住的只有女主角"色"。和前几作相比，这代作品并没有体现出《侍魂》系列应有的个性，而3D化带来了操作性和判定上的严重问题。最要命的是它的画面，从同一机板的《饿狼传说 Wild Ambition》移植PS的情况来看，这块SNK全力研制的次世代机板Hyper64，其3D性能和3年前发售PS的主机基本是处于一个水平线的，至少不比N64差。要知道，这可是成本数倍于家用机的街机啊，同时代的街机model3和Cobra多边形数量都以百万计了。SNK显然还一直沉浸在NEOGEO的辉煌之中，



一个街机厂商混成这样，一般就预示它要倒大霉了……

2D格斗游戏3D化是格斗大厂共同的情结，但各大格斗系列无一例外都遭到了失败。个人看法，2DFTG根本没有3D化的可能性。3D空间的操作要点完全不同于2D，《街霸》式的模式在三维运动中会导致操作性的完全崩溃，只有《VR战士》式的点线操作法才能准确控制人物行动，这显然是格斗迷们无法接受的（最典型的是《格斗之王 最强冲击》）。而只改画面不改系统，那3D化就成了纯粹的噱头，玩家的新鲜感一过，还是回去玩正统的2DFTG了（在这点上，《街霸EX》和《斗神传》其实没有什么高下之分，都是炫耀画面而已）。在Capcom和SNK共同苦恼了几年之后，2DFTG已经失去了往日的辉煌，它们的3D化，也就成了毫无价值的课题。



《神秘的约柜2 梦幻小剧场》

"《神秘的约柜》有二代吗？什么机种上的？"

这是国内BBS上讨论《神秘2》时的玩家发言，应该足够说明问题了吧。

《神秘的约柜》是SFC上的超大作RPG之一，当年凭借32M的大容量一度成为话题，音乐和画面都代表了16位机的一流水平，在不同世界间的穿梭则体现了Enix永不枯竭的想象力。因此，当《神秘的约柜2》公布时，玩家们很是激动了一把。然而谁也想不到，《神秘2》是一款标准的"地雷GAME"（日本玩家对烂到预想程度以外的游戏的称呼）。游戏类型改成了AVG，系统和操作性完全是一塌糊涂，人物一转身都是精确的45度角，还外加一跺脚，更恐怖的是制作人对电影化的追求，让人误以为遇到了国内的二流导演。要不是有日本玩家推荐，我们永远不会知道这个游戏在剧本上的小亮点……亮点就亮点吧，旁边那么多100瓦灯泡亮着，何必非要找这6等星。



从2D到3D的转型期，对游戏业来说是一个充满机遇的时代，但也是一个充满陷阱的时代。在进军3D的道路上出现了大量的牺牲品，有的是厂商技术能力不足所致，有的是受当时科技水平所限。也有很多游戏本质上就只属于2D世界，不可能也不应该3D化，然而逐利心切的厂商却非要追赶潮流，亲手毁掉辛苦经营的事业。坦白说，《神秘2》的失败并不算意外，Enix虽然名气大，却是家半皮包性质的公司，手下的制作组实力有限，根本达不到制作3D游戏的要求。到了32位时代Enix基本就处于冬眠状态，《七风岛物语》《世界足球RPG》都只能算小品，《星海传说2》是蒙混过关，还有大量如《刀锋艺术》、《神秘2》这样给人"惊喜"的大烂作。如果没有与之后的合并，《勇者斗恶龙VII》还会不会像现在这个样，还真的很难说呢……

www.plumbook.cn



《心跳回忆3》

以笔者的个人观点来看的话，《心跳3》是款很好的游戏，其3D造型和动画效果其实非常出色，没有什么可以指责的地方。

但是，但是！但是有句俗话叫“货卖一张皮”，《心跳3》从放出第一张游戏画面的那一刻起，就注定了它的命运。美少女爱好者的别称是“2D禁断症患者”，对3D天生排斥。失去口碑基础，游戏发售的状况是前所未有的惨淡（而且这个游戏还是Konami向玩家发行债券进行制作的……），连买来玩的人都很少，就更别说好评了。

要是《心跳》迷们能够耐心把游戏找来体验一下的话，很快就会被新作吸引。3D造型静止看很傻，但在游戏中活动起来却给人意料之外的鲜活感，女孩的一颦一笑都前所未有地真实，配合语音，令玩家恍惚间疑是真人。3代的剧情也相当精彩，减员增效之后每个女孩的故事都相当复杂丰满，尤其是悲剧型角色的出现，弥补了《心跳》历史上的空白。其实《心跳3》的翻案工作不是没人做，游戏发售后很有一堆铁杆为3代不停奔走，但感情这东西……它是软的，你也没法强制它硬起来，是不是？

人生自古谁无死　莫名其妙被做烂的续集

《无尽沙加》



辉煌过，迷茫过，沉寂过，《浪漫沙加》从1代开始，就是一个以系统创新为宗旨的FANS向游戏。1代的高自由度，2代的世代传承，3代的华丽壮美，“《沙加》系列”绝对是靠创新才在SFC如云的大作中占有一席之地。虽然PS上的两个《领域篇》名声稍有低落，但也都在特定的领域取得了很大的突破。《无尽沙加》发售之前，新图形技术的采用吸引了很多玩家的目光，只要游戏品质不出太大问题，取得成功是很简单的事情，可Square偏偏就让我们“惊喜”了。

《沙加》是个很强调系统的游戏系列，《无尽》的系统相比以前改动很多，但只能被称为盲目的改动。轮盘战斗系统毫无技术含量，修理等技巧晦涩，难度又没有提示，技能习得和物品的获得生成居然完全要靠运气，完全超出人类的理解范围。相信Square是经过深思熟虑之后，才把另一个星球上的大作移植到地球上，那些外星人个个都是概率学家。或许少数人很乐于享受《无尽》这种赌博的快感，但没有任何高手愿意成为被乱拳打死的老师傅。有人云：“西洋哲学有怀疑论，中国道家有庄周梦蝶，日本Square有无尽沙加，虽然学派不同，但它们都表示了一种对客观现实的怀疑。”

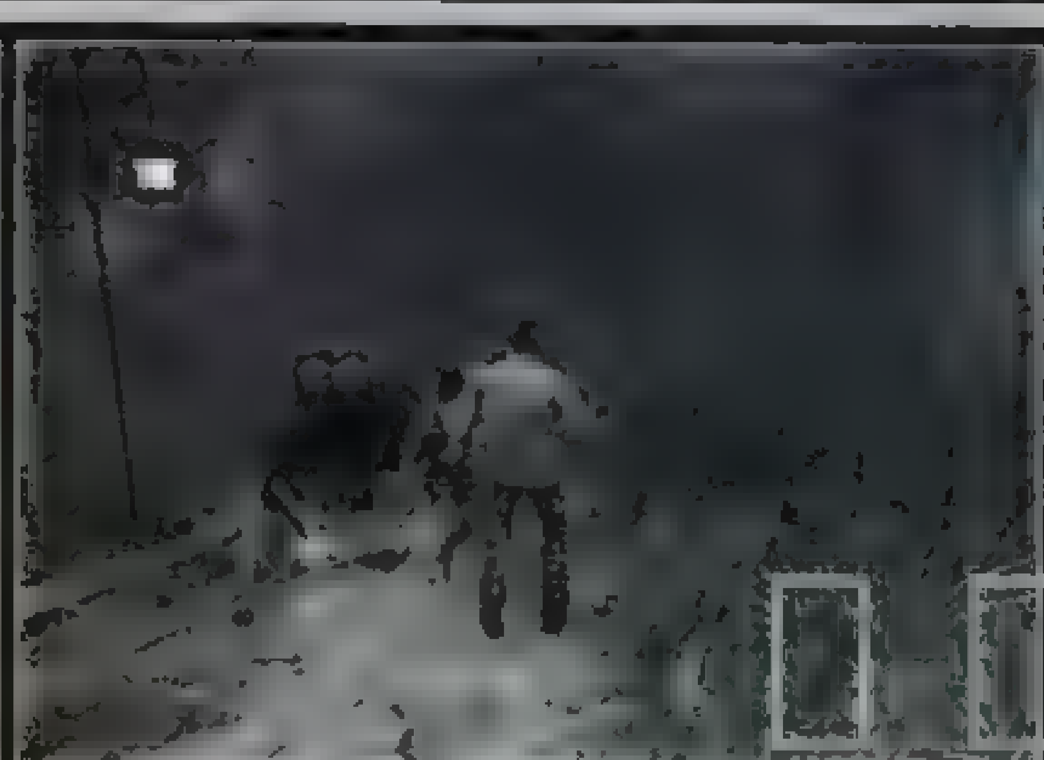
《沙加》是一个FANS向的游戏系列，续集的改变很快就引起主力消费群体的剧烈反弹，于是，日薄西山的Square又失去了自己的一张王牌。

SONY时代是Square的天堂，相信许多朋友都会这样认为，但同时，它在自己的数个续作中也是昏招频出。《保镖》、《双界仪》的“货卖一张皮”，《武士道之刃》的半途而废，《武藏传2》的自暴自弃，《最终幻想X-2》的杀鸡取卵，类似的事情Square在SONY时代做的实在太多，如果换成另外一家制作实力稍差的公司，说不定严重点会落到解散的下场。对比任天堂时代的Square，在取得了无上地位的同时，现在的它又有些像由绵羊领导的一群狮子，玩家们恨铁不成钢但却无可奈何。幸好，Square与Enix合并之后，我们不需要再亲切地叫它“方块”了，现在改叫它“SEX”吧。









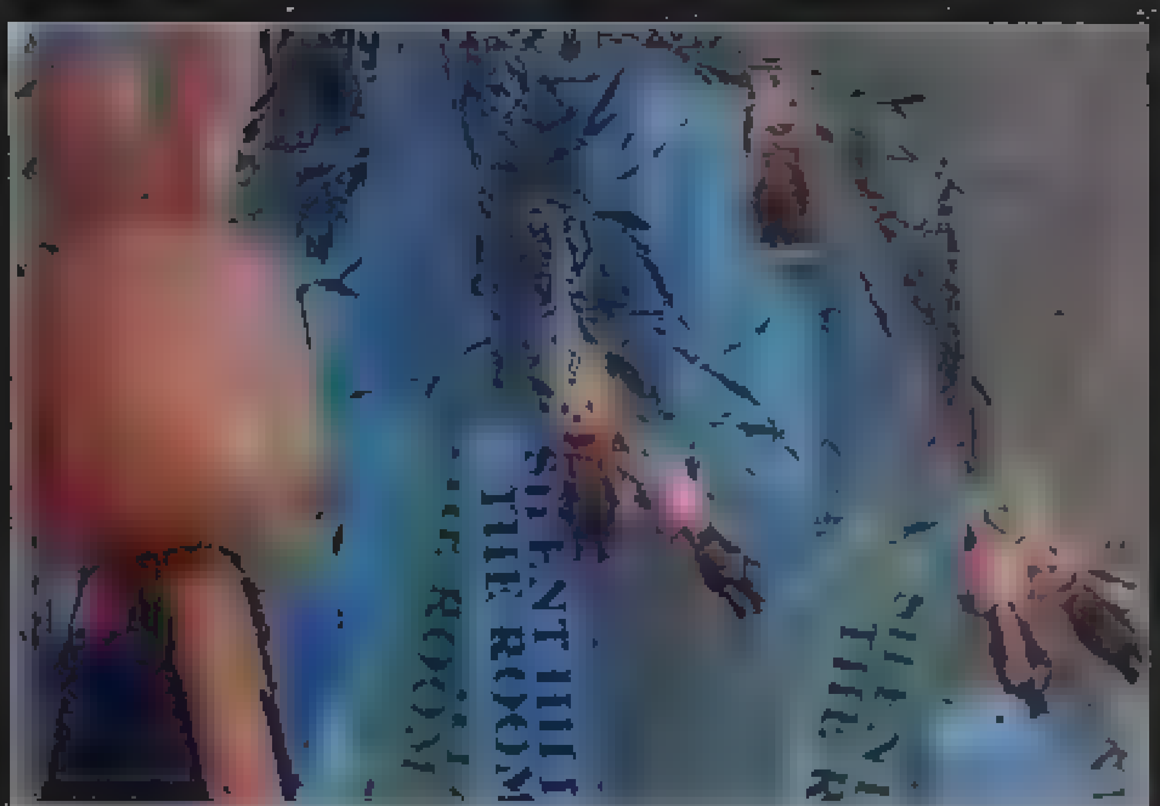
《寂静岭4》

经常有人说《寂静岭2》是日本最有文化内涵，最能代表TV游戏思想高度的作品——注意，是“最”而不是“最……之一”，或许这只是一时激动造成的夸张，但不幸的预言往往最容易成为现实。多数人都能够原谅《寂静岭3》的平庸，因为它发售的时候2代带给玩家的震撼还没有过去。虽然制作水平原地踏步，但3代对1代的继承和发展使它维持了一个“正统《寂静岭》”的形象，大家更愿意相信它是Konami为4代的

www.plumbook.cn

厚积薄发而做的准备。然而，期待中的堪与2代比肩的4代一直没有出现，取而代之的仅仅是一个二流的恐怖小品。

《寂静岭》最注重的不是画面效果，而是心理上的压抑，前3代在没有雾气的场合刻意夸大黑暗空间的比例就是出于这种考虑，漆黑的房间远比成群的恶心怪兽更能控制玩家的神经。出乎意料的，4代里的“ROOM”格外亮堂，简直变成了精神文明示范小区，这个和谐的世界令习惯了masochism状态的玩



家们大失所望。游戏为增强探索性引入第一人称视角是个不错的创意，但第三人称部分的“BIO化”则令人非常不爽。4代快节奏高强度的战斗令人感到自己变成了拿着电锯的毁灭战士，而不是拿着骷髅的哈姆雷特，这是以文化品味自豪的《寂静岭》FANS所不能容忍的。剧情方面，抛弃前几代故事背景的创新意识值得赞扬，但编剧并没有拿出可以和前3代匹敌的创意来，人性思辩和宗教要素被减弱，降到了惊悚电视剧的水平。

4代令《寂静岭》的口碑一落千丈，这无关什么“二代现象”，而是厂商失去进取心而导致的失败。如果Konami推出5代的动力还是“延续系列”的话，那他们的最好对即将到来的口水做好准备。PS2时代的Konami似乎已经进入了巅峰之后的停滞期，几大支柱里，《MGS》做不做和怎么做都令人发愁，《游戏王》和《DDR》已成昨日黄花。最可惜的是《幻想水浒传》，虽然销量没有下降，但面对3D化的冲击，制作人的思路已经渐渐模式化，如果5代还不能跳出“一百单八将过家家”的套路，那“《幻水》系列”的命运也就可以预见了。



《格斗之王2001》



每一代《格斗之王》（以下简称为《KOF》）都会成为格斗迷们争论的焦点，每一作都有独立的支持者，相信只有这代才是最好的拳皇，这种情况不要说在格斗游戏中，就是在全部日本游戏中也属少见。有《街霸》FANS评论《KOF》说：“每一代都是实验品，制作人根本没有一个完整的制作理念贯彻始终。”虽是批评，但却说中了《KOF》兴盛的奥秘

不要试图去解决问题，问题是解决不完的，要抛弃问题。在SNK永不停歇的活力面前，再大的失败也只不过是下次成功的前奏。

就在所有人引颈盼望《KOF 2001》到来的时候，传来了SNK巨变的消息。这个经典系列居然一瞬间变成了“泡菜游戏”，令玩家之间充满了各种悲观的预测，而且预测悲观程度随着游戏资料的放出不断加深，到游戏发售时，所有人都有了一个想法——《KOF》完蛋了。

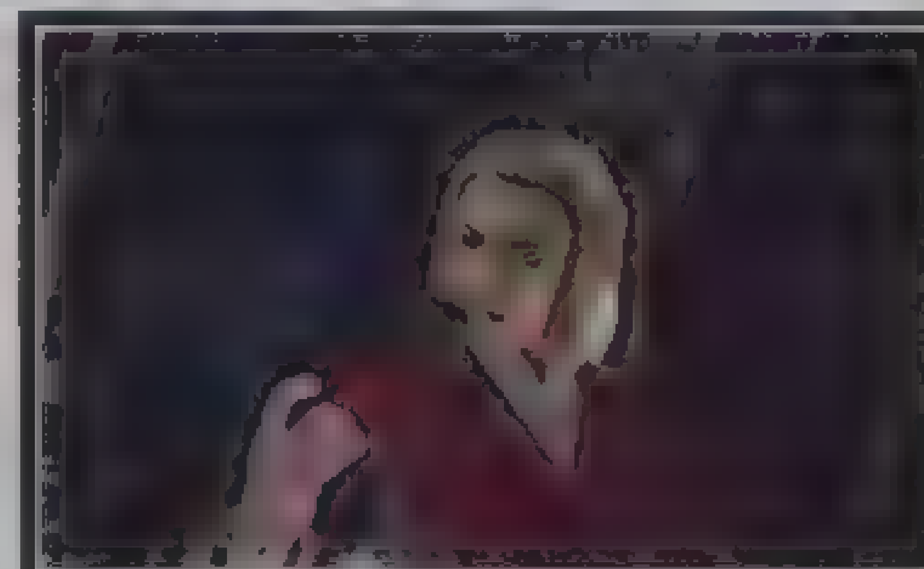
抱有侥幸心理的玩家不愿面对现实，还想打打看。进入游戏，oh my god，我们都知道韩国人特别爱国，但没想到他们居然把人物头像画成了高丽参的样子。游戏里新加入的人物，无论是NETS还是韩国小青蛙李梅都体现了一种死猪不怕开水烫的“创新精神”。系统的变化也是肆无忌惮，“战术性组队”让人尽情体验一轰四或四虐一的快感，天照大神在上，敢情我们争论了这么多年的“格斗游戏的平衡性”在制作人看来就是NOTHING。其他的问题，诸如人物招式变动等等，不提也罢。

木已成舟，再说什么都白费。《KOF》回到SNK手里之后连续两代还是失败，



3D化的《KOF》没有作出突破，《合金弹头》现在出到几代都没人关心，只有《侍魂》还有一搭没一搭地在20年前的机板上做着，看来我们有生之年是见不到SNK的伟大复兴了。据说下一代的《KOF》将会命名为《KOF11》，不过笔者倒建议把名字改叫《格斗传奇》或者《斗士之泪》比较好，那样大家的接受程度大概会比现在高很多吧。

《D之食卓2》



1代开创一个时代，外传影响一个时代，续集则被一个时代抛弃，这应该是对“《D之食卓》系列”的最好评价。

《D之食卓》（以下简称为《D》的技术贡献主要在电影化方面，尽管其CG技术和电影语言按现在的标准看都已经有点不堪入目，但对于当时的制作人来说无异于头顶的惊雷。除了技术上的革新，饭野贤治还提出了一个颠覆性的概念——游戏的乐趣可以在被动体验中得到。这和任天堂的“好玩第一”的理念绝对冲突，但却引导了PS时代的电影化狂潮。没有《D》，日本游戏的电影化能不能到现在的程度还很难说。

《D2》是游戏史上最经典的炒作案例之一。当年M2风波中的那些惊人画面和独占宣言（WARP至少还比某厂商讲信用）引得玩家们议论纷纷，而转战DC后的“完全重做”宣言也给SEGA FANS平添了不少勇气。但游戏发售后，玩家的骂声与之前数年舆论的强烈关注形成了强烈的反差。流程安排怪异，场景与敌人设计变态，操作极为不合理。作为一部含有大量动作射击要素的新世代AVG游戏，《D2》甚至还没有达到PS上大量“仿BIO游戏”的水准。饭野是个极为坚持自己理念的人，但过于偏激就不易为人接受了，在《异灵》的时候，就有很多老玩家表示制作人脑子里有水，把一个AVG搞得诈诈唬唬的。或许饭野的目的并非要做一部好玩的游戏，而是要做一部好看的互动电影，但作为一部纯粹的电影来看，《D2》也是无甚魅力，大段对话戏（还无字幕）足够干掉一半的日本玩家和全部中国玩家，有那时间还不如去看《MGS》的全剧情。在饭野原地踏步的这几年里，



日本游戏的电影化水平已经提高到难以置信的地步。耗费大量心血的超大作《D2》，最终成了游戏进化道路上的一个畸形怪物。而饭野本人，也从传奇式的游戏制作人变成了“传奇”。

&3DM
www.plumbook.cn

无可奈何花落去　英雄气短的大作们

《光明力量 NEO》

以AVG的标准看，《寄生前夜2》是个大烂作；但以A·RPG的标准看，《光明力量NEO》则是个不错的游戏。看配乐和配音的强大阵容就知道SEGA确实是把它当大作来开发的，S·RPG时代的世界观被很好地移植进了新游戏里，画面等硬指标也在水准以上。惟一的问题是——这操作，这系统，怎么看都是一款用手柄操作的《暗黑破坏神》···

《光明》系列的构成很复杂，《光明与黑暗》系列（《光明方舟》等）是A·RPG，《光明力量》系列则是清一色的S·RPG（两者都属于《光明》系列，部分世界设定也是共通的）。之前的《光明之泪》算得上是对SEGA FANS的一个打击，于是被SEGA的低落状态所困扰的玩家们都期待《光明力量NEO》是一款正统的S·RPG，想不到最终结果却是这样。俯视视点（还不带视角旋转）下的游戏没有《PSO》那样的动作性，操作缺少《伊苏》的简单乐趣，也没有“《暗黑》系列”的迷宫和道具系统，实际上——比起《暗黑》，这个游戏更容易让人联想起《传奇》。换个角度看，以《NEO》现在的素质，如果作成S·RPG，应该会与《火焰之纹章》相差不远，即使卖不到几十万，至少也能在FANS中掀起点波澜。可能SEGA认为S·RPG已经没落，强调动作性的A·RPG才有市场，但A·RPG的《NEO》依然不具备自己的卖点。SEGA这次的新作，从市场策划阶段开始就注定失败了。

SEGA在2003年之后发售的作品少有精品，之前的遗产除了《VR战士》外基本死光，玩家从哀其不幸到怒其不争，现在处于无可奈何的状态。惟一的希望是，SEGA手下的大作经常在长时间低潮之后莫名其妙地复活（《超级忍》到《新忍传》到《忍》再到《女忍》，标准的锯齿形走势），所以不能武断地判定一个系列已经失败。现在的SEGA也不是做不好游戏，而是根本就不想好好做游戏，我们只好祈祷SEGA能迷途知返，好好做几个TV游戏，给FANS一点回报。



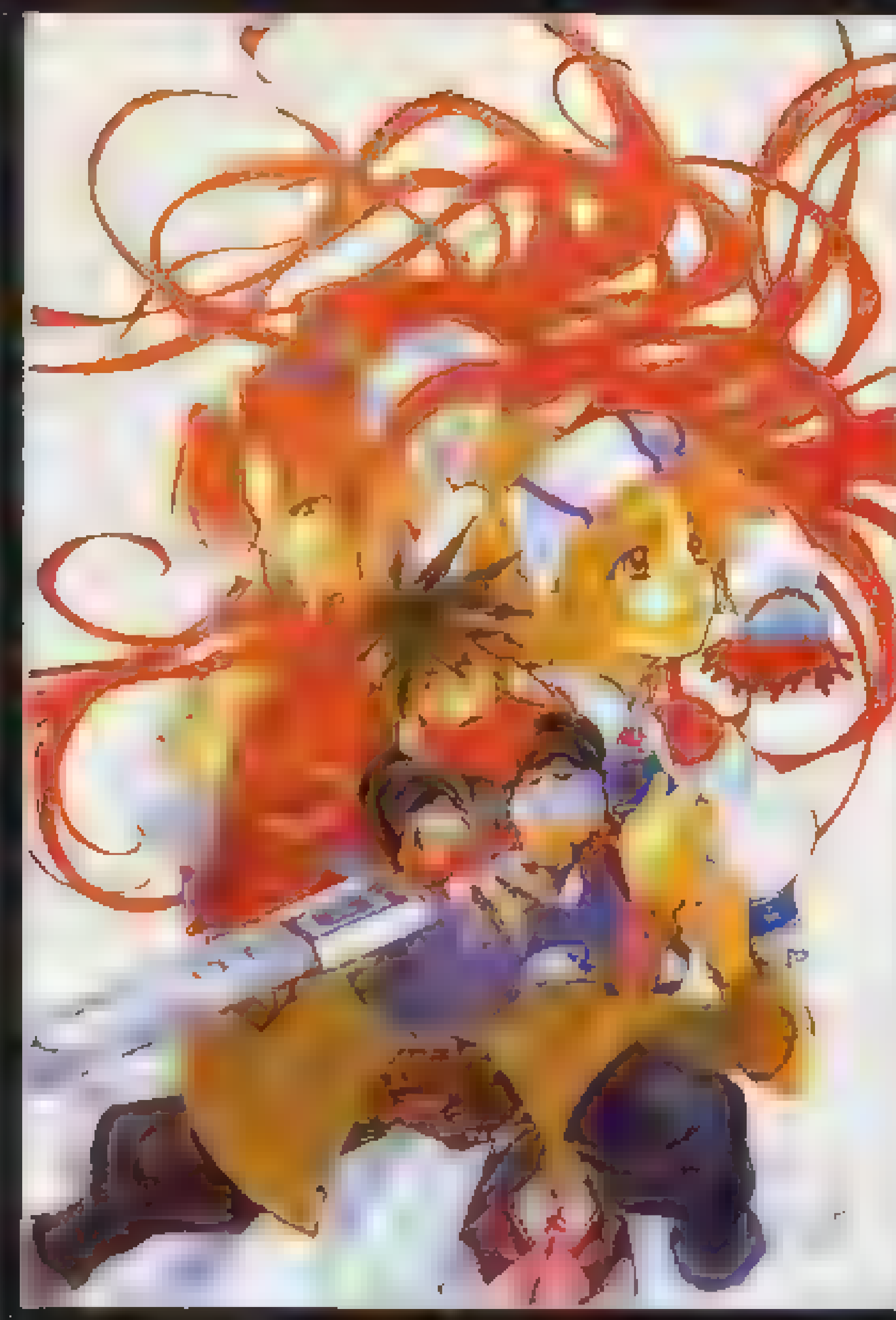
《格兰蒂亚2》

玩家间关于《格兰蒂亚》的争论已经太多太多，最长盛不衰的论战题目是——“《格兰蒂亚》系列”的没落到底是2代还是《格兰蒂亚X》导致的？

单看制作水平和投入力度的话，无疑是2代较好，至少它有一个RPG大作该有的所有素质，系统和画面都达到了不错的水准。与《最终幻想》相比不太可能，但与《龙战士》和《幻想水浒传》平起平坐还是绰绰有余的。相较之下，《X》是纯粹的小品游戏，算不算RPG都有疑问，完全靠爽快的战斗系统才争得一点市场。但如果谈及影响，就要反过来了，从1代到2代的落差远大于从2代到《X》的落差。《格兰蒂亚》的定位不是大作，而应是超大作才对，2代的制作投入力度离超大作的概念相去甚远。“行百里者半九十”，瞄准50万销量的《格2》大概只卖了20万左右。2代完成了《格兰蒂亚》从辉煌到没落的全过程，有了2代的铺垫，《X》无论做好做坏，都无关紧要了。

《格兰蒂亚》不是单独的例子，其他如《龙战士》、《圣剑传说》、《天外魔境》，几乎16位和32位时代RPG领域的所有遗产都在PS2时代消沉了。造成这些大作续集失败的原因各种各样——日本市场崩溃，RPG地位下降，制作人跳槽，资金断流，3D化的技术门槛等等，但最关键的原因是制作方失去勇气，不愿再承担风险。《格兰蒂亚》的失败是战略性的。超长的制作时间，投入巨大的人力物力，进行疯狂的广告宣传，最终结果却和希望相去甚远。立志与“《FF》系列”抗衡的大作销量还没有过百万，这是给GAME ARTS和SEGA的一记响亮耳光。

不光是SEGA，SCE也在《龙骑士传说》上重复了同样的错误，精心打造的镇山之宝居然落得如此的下场，这足够让SCE重新审视自己在业界的地位和软件策略。“《妖精战士》系列”从3代开始的3作（《妖精战士3》，《妖精战士 精灵的黄昏》，《妖精战士 世代》）就是这种反



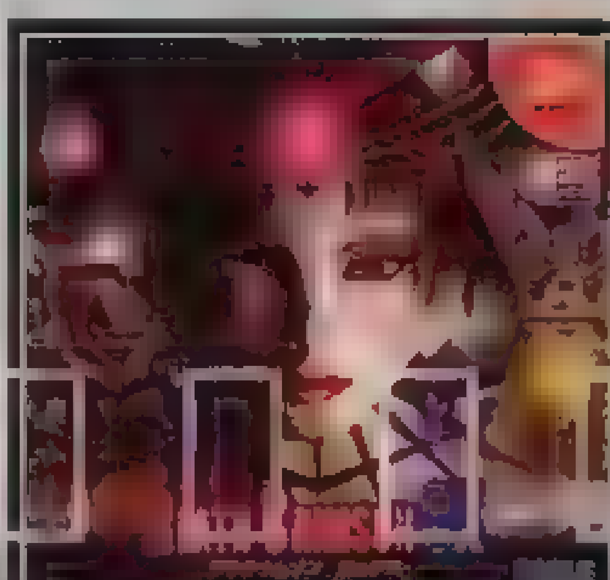
思的牺牲品。“《妖精战士》系列”是“PS上第一个百万大作”，是SCE实力的证明，游戏的很多特点都被后人广泛借鉴（比如游戏进度的继承）。但是从3代开始，系列突然就走上了下坡路。《精灵的黄昏》的水平还勉强对得起“大作”之名，3代和《世纪》就实在是过于小品了，显然《妖精战士》在SCE的地位已经越来越边缘，恐怕两代之内，这个百万大作就会因投入不足而陷入进退两难的境地。

进入3D时代以后，游戏制作效益成本比的问题比以前更加严重。3D RPG绘图的成本完全不能用2D RPG的概念计算，同样的一个房间，3D建模的成本要比2D绘图高出好几倍。曾说出“RPG卖不出100万就不合算”的Square，在SONY主机上的众多大作都只有30万销量。这种窘境下，厂商只能采取保守性的策略，与其孤注一掷去创造《最终幻想》式的RPG大作去跟Square Enix抢市场，还不如做些有特色的二流游戏，利用前作打下的江山，安安稳稳地当一个土皇帝。可怜的是千万游戏FANS，只能在越来越狭小的软件市场中追忆曾经的快乐。

人不要脸天下无敌

《死亡火枪OX》

大部分国内玩家都不知道《死亡火枪》，但它在日本很是有名——日刊评分13分。这个分数是SS游戏里，甚至可能是1995年以来日本游戏中最低的，堪与FC时代的“垃圾堆游戏”相比。作为一个SS上的光枪游戏，它拥有16位水平的“3D”画面，傻到惊爆的流程，以及各种稀奇古怪的“设定”（作为光枪游戏，没有设计准星校正）。更恐怖的是，这个游戏没有做DEBUG，所以随时可能死机。人有脸，树有皮，一般做出这种东西之后，厂商应该羞于提起、并闭门自裁才对。但制作《死亡火枪》的ECOLE公司逆向思维，敢为天下人所不为，不仅决定在DC和PS2上推出续作（顺便一提，制作人员都是在校学生，工作场所是宿舍），而且打出广告——“史上最低分游戏的续集”。续作《死亡火枪OX》基本上延续了上代的传奇，惟一的优点就是做了DEBUG。对于厂商的这种英勇行为，我们表达十二万分的敬意，本作的正版在街上只卖10块，想要——仰芳容的玩家要抓紧了。



正如文章开头说的，失败的游戏各有各的失败，游戏的成功是一种例外，成功系列的失败同样也是例外，所以山内老爷子才会说“做游戏总算比买彩票好一些”。指望从失败者的身上总结出教训，避免悲剧再次发生，其实是不切实际的一厢情愿。换个角度看，系列的灭亡对公司来说，反而是符合时代趋势的一件好事，我们在这里能做的，只是再次怀念一下这些曾经令我们魂牵梦绕的游戏系列而已。

以上，是为结语。

“老战士不会死，只是他们

——麦克阿瑟

&3DM-SM
www.plumbook.cn

Golden Eye 黄金眼

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：阿修罗 ×0 ×3

5月26号是一个大作集中的日子，很多游戏都选在这个时候发售。这当中包括了很多令人兴奋的名字，比如因为与任天堂打官司而闹得满城风雨的《泪之指轮传说》新作、以业界两个大厂超过200名的经典角色为卖点的《梦幻大决战》、从FC时代起就以“猥琐”的恶搞而受到欢迎的《半熟英雄》正统续作以及有着可爱画风和独特系统的RPG版“《工作室》系列”新作等。这些作品各有特色，不知道你找到适合自己的作品没有？

伊莉丝的工作室 永恒玛娜2

热血推荐



画面 音效 系统

系统丰富度 ●●●●●●●●

猫太

充满爽快感的战斗和丰富的系统让人不舍得放下手柄。比起前作，本作在流畅度和战斗的节奏上都得到了相当大的改善，而且在迷宫的移动画面中增加了一条遇敌槽，不再出现前作频繁遇敌的情况。增加了不少动画也使得原本就十分精彩的故事变得更感人，可谓RPG迷们一定要玩的作品。

邪魔天使

操作简明、系统亲切易懂、人物设计可爱，很容易让人喜欢上这款游戏。游戏中各种提示也充分体现了这个游戏的人性化，教学功能的效果也很好。双线的设定很不错，男女主人公的切换能让人充分体会这款游戏剧本的优秀程度。调合系统不必说，战斗系统也制作得很流畅，角色培养很有广度。

卡伦

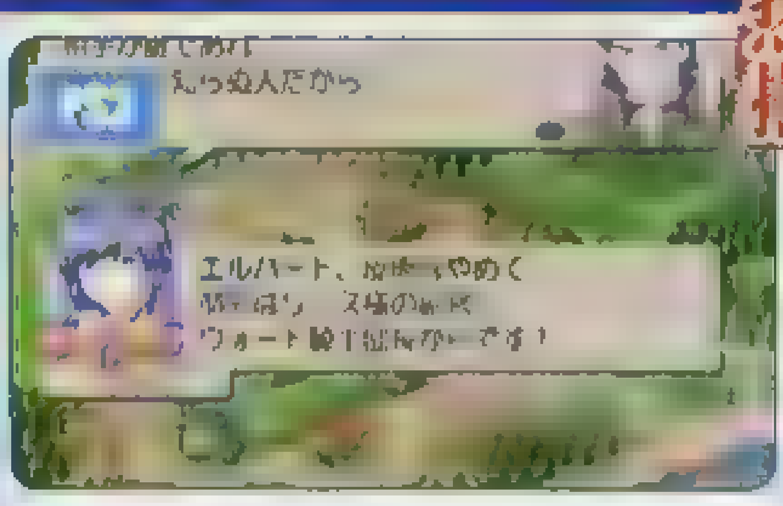
以炼金术的调合和传统的RPG方式相结合让游戏的素质十分出众。通过切换男女主人公发展剧情，可以更完整地讲述整个故事，且两位主人公拥有不同的游戏方式，仿佛给人一种两款游戏结合在一起的感觉。虽然简单的2D画面让人略有不满，但角色对话时的各种原画和动作却十分细致。

DVD-ROM■Gust■イリスのアトリエ　エターナルマナ2■RPG■2005年5月26日■1人■无对应周边■300KB

总分 25

泪之指轮传说系列 贝里克物语

热血推荐



画面 音效 系统

系统复杂度 ●●●●●●●●●

沙罗

本作绝对可称为今年到目前为止最复杂、难度最高的S·RPG。虽然游戏存在着画面平平、系统复杂、不够体贴大众等诸多问题，但这些问题并不能掩盖游戏本身的优秀。如果您能够有耐心玩下去，那么就会发现本作会越来越好玩。只是游戏前期不易上手，自然会流失大量玩家，这点令人遗憾。

邪魔天使

作为《TRS》的续作，本作在系统上进行了大幅度的改变和革新，让游戏的门槛变高了。诡异的命中率、缓慢的节奏在初期必然会让玩家叫苦不迭，但挺过了前几章，就能慢慢体会游戏系统设计的精妙之处。游戏的剧情有很浓的历史剧风格，隐藏要素丰富，值得S·RPG爱好者们一试。

阿迪

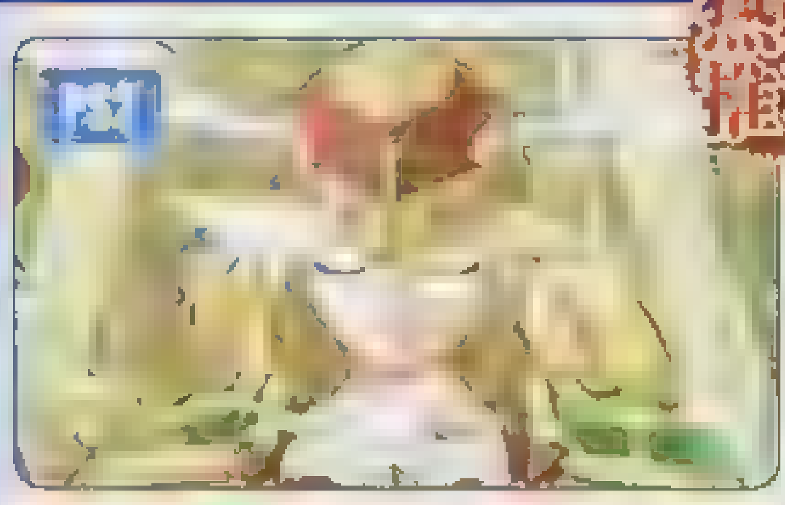
本作的音乐别有一番风味，包括以主题曲在内的多首配乐烘托渲染了战场上两军交战时宏伟悲壮的气势。与前作相比，几乎全新的系统令上手的难度有所增加，同时令战略性倍增。A.I.的思考方式更为丰富，我方往往因为一着失误而满盘皆输。但是命中率调整和升级成长率令人颇有微词。

DVD-ROM■Enterbrain■ティアリングサーガシリーズ　ベルウィックサーガ■S·RPG■2005年5月26日■1人■无对应周边■1775KB

总分 24

NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战

热血推荐



画面 音效 系统

角色魅力 ●●●●●●●●●●

邪魔天使

简直可以说是Namco和Capcom两大公司的角色图鉴，角色的丰富程度简直无法用语言来形容，每看到一个熟悉的角色都能令人热血沸腾。游戏战斗是手动操作，但操作简便。角色招式丰富，打击感好，不愧是出自动作游戏名厂。不过游戏隐藏要素不多、节奏比较缓慢，是其不足之处。

阿修罗

游戏的画面水准一般，人物形象和原画相比差距太大。按键式连击颇有新意，但却导致了每战必操作的后果，加上缺少有效的反击手段，而且敌人增援络绎不绝，最终造成游戏极度冗长。而作为一款S·RPG，游戏难度过低且缺少足够的战略要素。但熟悉的音乐以及丰富的语音是最大特色！

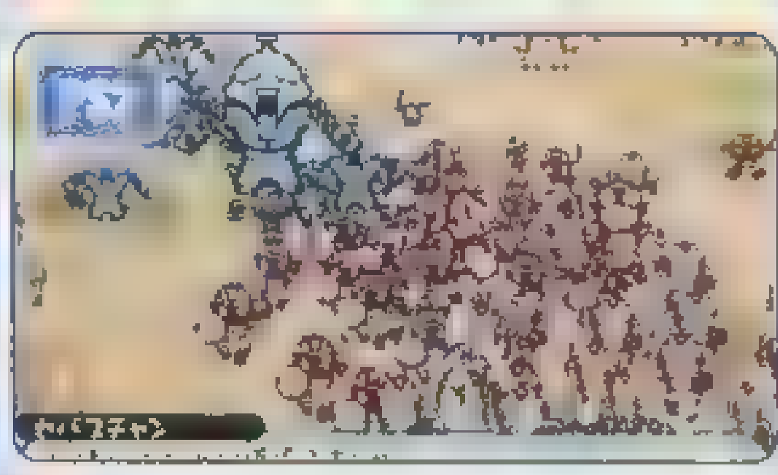
纱迦

游戏玩法和《机战》很像，又有本质不同。以AP来决定行动顺序的系统虽然新颖，但还有待改进。战斗时输入指令来攻击敌人很有意思，就算连着打上好几个小时也不会烦，不过游戏节奏也为此变得拖沓。游戏中出现的那些经典角色、经典音乐实在是令人大呼过瘾，剧情也很有趣，绝对值得一玩！

DVD-ROM■Namco■NAMCO×CAPCOM■S·RPG■2005年5月26日■1人■无对应周边■至少336KB

总分 24

半熟英雄4 七英雄物语



画面 音效 系统

爆笑程度 ●●●●●●●●●●

D·S

本作最大的特色便是那无处不在的恶搞，同电影“《怪物史莱克》系列”颠覆传统的幽默感类似，玩家能在游戏中见到许多刻意做成“画虎不成反类犬”的ACG经典桥段，足以让人笑破肚皮。游戏在普通战斗时含有动作要素，而召唤出蛋兽时又变成RPG式的回合制，玩法可谓丰富多彩。

纱迦

游戏还是一如既往地恶搞，而且搞笑功力比前作又有明显提升。如果你精通日语的话相信会玩得不亦乐乎，不过反之就……游戏中途可以自由选择冒险的星球，自由度和过去比起来有明显提高。新增的迷宫冒险模式还算有趣，不过打久了感觉很累。新增的蛋兽都相当恶搞，收集要素也比过去几作丰富得多。

邪魔天使

搞笑自然是该系列的一大特点，但本作却有变本加厉之势，本·姑·娘的戏份大幅度增加，更是笑料的根源，看她一个人表演都会笑破肚皮。游戏的系统比前作有所简化，上手度有所提升。耐玩的“不可思议的迷宫”更是让人能深刻体会RPG的魅力。不过每关所需的时间比较长，有些不足。

DVD-ROM■Square Enix■半熟英雄4 7人の半熟英雄■RPG■2005年5月26日■1人■无对应周边■7[illegible]KB

总分 23

咸蛋超人NEXUS/ウルトラマンネクサス/ACT/PS2	评分：19
NBA街头篮球V3马里奥灌篮/SPG/NGC	评分：21
小狗人生/[illegible]/AVG/PS2	评分：21
破灭的马尔斯/破灭[illegible]/ACT+AVG/PS2	评分：16

SD高达G世纪 DS



画面 音效 系统

阿修罗

相对于GBA版，本作在很多方面都进行了细微的调整，包括清晰而且巨大的人物脸谱、重新描绘的机体战斗动画、改良过的改造系谱图、下屏幕的数据显示等，都让人感觉到了进步！不过如果再加强一下触摸屏功能，让玩家不用在触摸屏和按键操作中反复切换，这样整体效果会更出色！

沙罗

无论是系统还是故事，本作都完全可以当作是GBA版系列作品的续作。除了彻底加强游戏中发生的事件之外，还陆续加入了新的MS机体以及全新的角色。最值得一提的，是本作一开始竟然是操纵夏亚一方去攻打阿姆罗一方。不过很可惜游戏画面依然停留在GBA的水准，这一点着实令人遗憾。

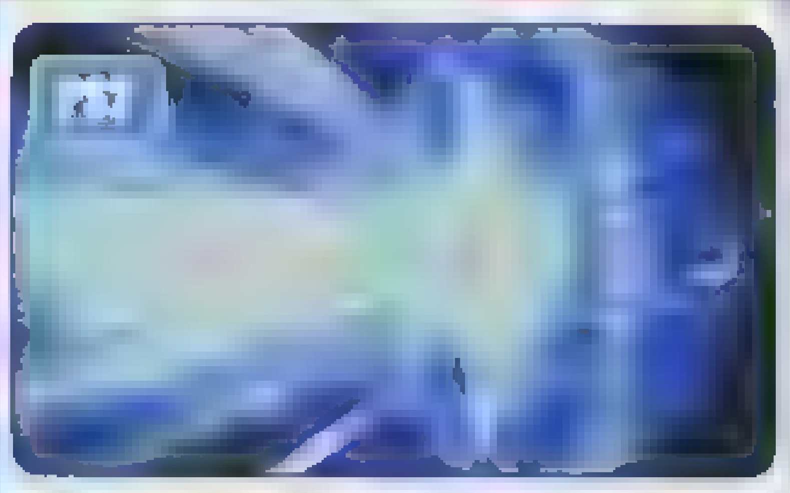
猫太

系列首次登陆NDS的确没有丢FANS的脸，登场的作品与机体数量绝对能让人惊叹。分屏显示机体与机师能力的资料让这种战略游戏的管理变得更轻松。战斗画面进步不大但是也颇为精细。游戏的弊病是虽然有小队的设定，但在实际游戏中还是以个人的能力为主，这点比较让人不满。

卡片■Bandai■SDガンダム G GENERATION DS■S・RPG■2005年5月26日■1人■对应GBA版记录■自带记忆功能

总分 23

幽游白书FOREVER



画面 音效 系统

阿迪

游戏的片头使用了原TV版的主题曲，令人十分感动。在“《幽白》系列”中，本作的剧情跨度最大，众多登场人物无一不忠于原著漫画和动画。值得一提的是，Dimps使用了同公司开发的“《龙珠》系列”的战斗系统，更适合大家上手。各种充分利用手柄键位的设置使得游戏的投入感倍增。

D・S

本作的流程从“暗黑武术大会”到“魔强统一战”，完美收录原作漫画的内容。而且值得怀念的是，本作还收录了许多当年TV版动画里的经典镜头，保证能够满足大家重温经典的愿望。系统的练习模式做得不错，打击感的效果也中规中矩，比起Atari的《暗黑武术大会》显然要胜出一筹。

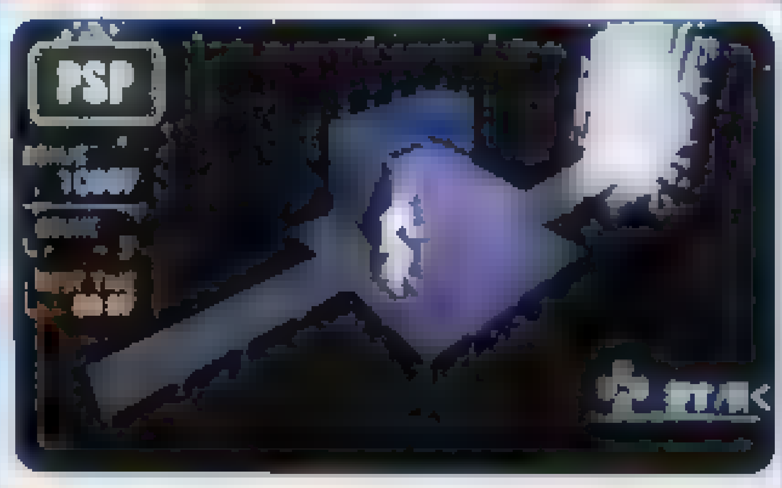
卡伦

一开始时，那与动画版毫无二致的片头大概会引起不少FANS的回忆。在游戏里，玩家可以选择漫画版的绝大部分重要角色，这点令人惊喜不已，而那华丽的必杀技也颇为吸引眼球。在操作手感上，本作比起去年由Atari推出的那部作品要好上不少，可轻松打出的连技令人非常有成就感。

DVD-ROM■Banpresto/Dimps■幽☆遊☆白书FOREVER■FTG■2005年5月19日■1～2人■无对应周边■114KB

总分 22

智能执照



画面 音效 系统

胜负师

和之前的《LUMINES》一样，本作属于那种不太引人注意却很有趣的类型。这个游戏操作极其简单，但是在考验玩家脑力的部分却很“实在”，每关的谜题都颇需要动一番脑筋才能通过，其成就感十分强烈。值得一提的是，游戏的画面风格十分特别，虽然不能说“华丽”，却很有未来感！

阿修罗

作为一款PUZ游戏，本作的实际效果是相当令人满意的！简单的操作方式、厚重的画面风格以及独特的过关方式让本作可以说是真正“老少咸宜”的作品。另外，游戏提供了实用智商（PQ）的评价系统，玩家还可以通过无线上网功能与世界各国的玩家较量自己的成绩，颇有创意！

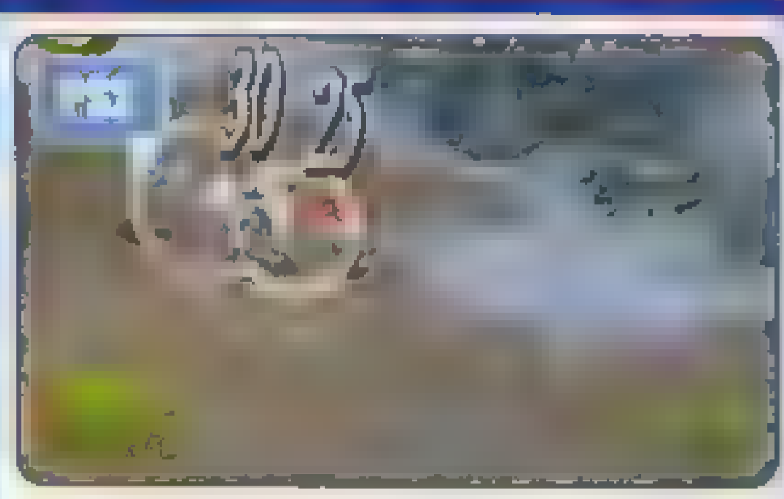
多边形

游戏的画面风格颇为简陋，虽然风格独特，但放在PSP上就显得比较难以服众。从游戏本身来说，解谜系统颇有新意，不过由于实际游戏时出现的方块比较多而游戏的视角控制方式也不是很好，所以经常出现很难把握空间位置的问题。据说是由专家监修的PQ测定系统让人颇有压力感。（笑）

UMD■Now Production■インテリジェント・ライセンス■PUZ■2005年5月26日■1人■对应无线上网功能■400KB以上

总分 22

伊苏IV 太阳面具



画面 音效 系统

沙罗

作为SFC版的复刻版，本作不仅将全部的游戏画面改良成了3D，并且还在将原先的剧本加以改良的基础上加入了新的情节。除此之外，除了将老版本中许多不合理或已经过时的老系统更换外，甚至还加入了名为“圣剑”的全新系统。无论您是否以前玩过这一作，都能从中得到全新的体验。

猫太

著名电脑游戏《伊苏IV》的重制作品，加入了大量的语音与角色原画，给人的诚意比较足。游戏的画面采用2D角色+3D地图，让整款作品偏向于简洁风格。不过游戏也有很多不贴心的设定，比如没有战斗教学说明、战死后不能Continue等，没有过多的要素，这也使得战斗略显单调。

邪魔天使

处处充满着旧式A・RPG味道的名作，在重新制作后变成了3D，在画面上不得不说是一大进步。游戏进行方式很朴素，没有什么问题会让玩家卡关，这让游戏的流畅性得到了保证。运用元素来解谜和战斗让单调的移动和战斗变得有趣多了，不过游戏的敌人种类不多，迷宫又比较长，稍感遗憾。

DVD-ROM■Taito■イースIV Mask of the Sun■A・RPG■2005年5月26日■1人■无对应周边■80KB

总分 21

救世主降临 觉醒



画面 音效 系统

阿修罗

与之前的宣传片相比，实际游戏实在太让人失望了。厂商大力宣传的“由知名科幻作家编写的剧本”根本没有体现出其独特的魅力，而由著名的摩门教唱诗班演唱的宏大音乐在实际的游戏中则经常盖过对话的语音，或者与场景气氛完全不合！厂商过于膨胀的野心却完全败在了自己的实力之下！

GOUKI

游戏的锁定系统颇有特色，但是过于敏感的锁定功能却往往让玩家无法将光标从某个物体上顺利移开。从敌人的设定到一些游戏的系统，本作到处充满了模仿其他游戏的痕迹，但是从不同游戏中模仿来的系统却没能够很好地融合起来，导致了整个基本系统“混乱”。众多的BUG也让人无法忍受。

SOUL

游戏的帧数标准情况下只有30，而且经常会出现严重的跳帧现象，让人觉得很不舒服。双手持枪射击的创意不错，不过切换武器时的操作不太体贴。游戏后期出现的超能力设定过于强大，让游戏的难度直线下降，失去了挑战的乐趣。而游戏的总长度只有8到10小时左右，这一点也颇令人感到不满！

DVD-ROM■Majesco■ADVENT. RISING■ACT■2005年[illegible]月31日■1人■无对应周边■[illegible]盘记忆

总分 1[illegible]

黄金眼评分 26 热血推荐

凡人物语

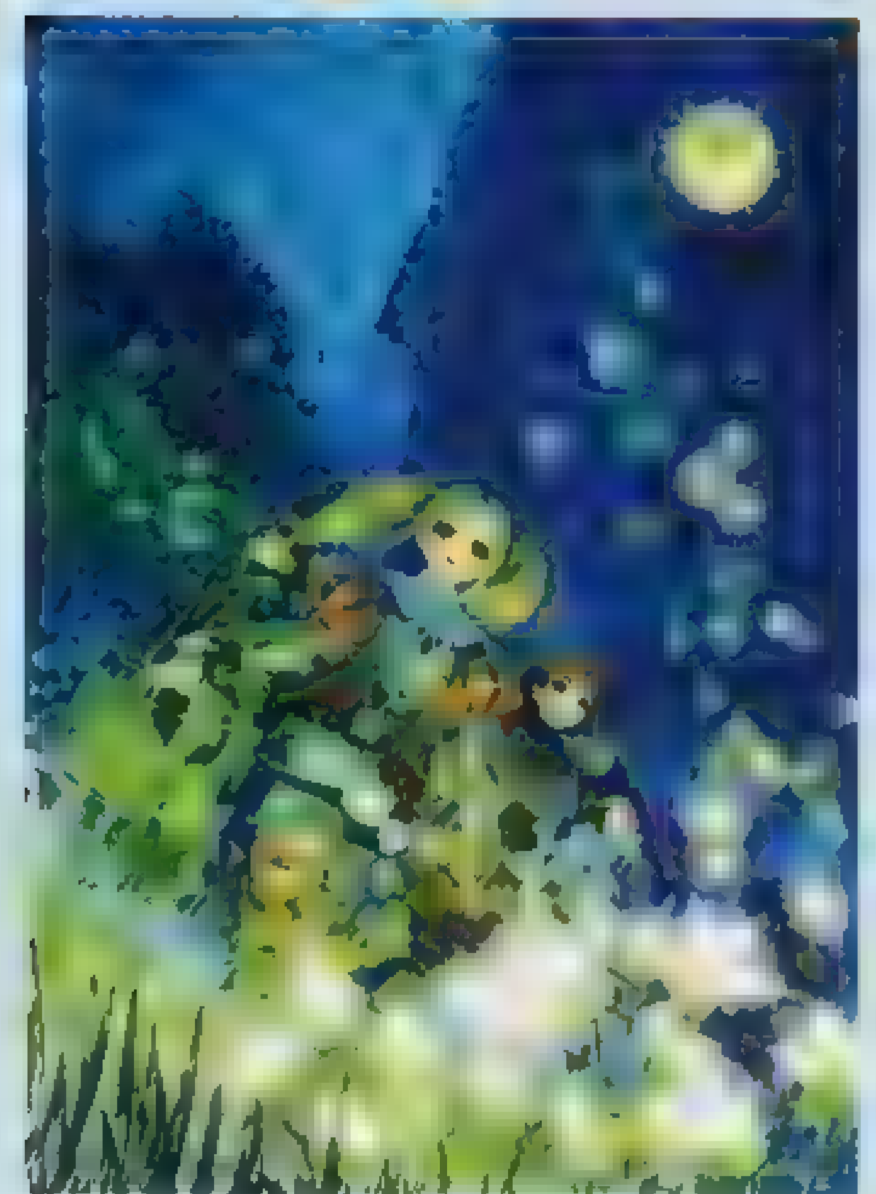
文 邪魔天使

◆游戏时间：60个小时

"我会保护你，这是我们的约定！"少年望着少女坚定地说道

这是一个童话，是讲述一名少年冒险的童话，它是如此动人，以至于让你觉得它就在现实中一般。

PS2 ■DVD-ROM ■Square Enix/tri-Ace ■RPG ■2005年1月27日■1人■无对应周边■日版



对于广大玩家而言，一提到tri Ace大家就会想到它的"《星之海洋》系列"和《女神侧身像》，对于这个低产的游戏公司而言，每一款游戏都可以称得上是经典的佳作，甚至有"tri Ace出品，必属精品"一说。就在《星之海洋3》推出之后，人们对《女神侧身像2》翘首以盼时，tri-Ace却宣布制作一款原创的RPG，它，就是《凡人物语》。

也许是《凡人物语》发售前tri Ace的另一款大作《星之海洋3》给人留下的印象太深——适合各种玩家的难度选择、超高的游戏性、流畅的操作、完美的系统、超有个性的BOSS、爽快的战斗。这在潜意识间就给玩家留下了一个观念，那就是tri-Ace的作品就该是这样，不管是《星之海洋3》也好，还是之前的《星之海洋》的其他3作以及经典的《女神侧身像》也好，人们的观念就是这样——tri Ace的游戏就应该复杂、系统就应该精细无比、难度就应该高、战斗就应该爽。但当玩家实际拿到游戏后才发现tri Ace给他们开了一个不大不小的玩笑，游戏的系统并不复杂，难度也不高，流程更是不长，这些变化让玩家们大吃一惊。

改变中的平凡

说《凡人物语》是tri-Ace的一款创新之作毫不为过，毕竟那些反tri Ace传统的东西就足以让人大跌眼镜了。这次他们想让玩家知道的并不是星系间的奇特之旅，也不是神话的凝重以及宏大，而是想让玩家进入一次如童话般的旅程，体验少年成长的转变。

求新求变应该就是《凡人物语》最突出的特点。也许是为了迎合更多的玩家，改变tri-Ace自身的形象，所以他们推出了这款作品。而《凡人物语》中那些表现出来的东西的确能够引起很多玩家的共鸣。在日本，玩家们评价《凡人物语》都说它是一款"王道RPG"，所谓"王道"就是说这款RPG非常正统。也许你会觉得很奇怪，《凡人物语》怎么可能是正统RPG呢？可见式遇敌、阵型、AP……这些东西怎么会正统呢？其实不然。所谓"王道RPG"就是说它具备了一款RPG最纯的要素，那就是成长与冒险。撇开那些系统不谈，《凡人物语》其实是款很单纯的RPG，它讲述的就是少年的冒险和成长，以及他在冒险的途中发生的种种故事。从一个什么都不是的普通人变成一个有着各种冒险经历，心灵上得以成长甚至拯救世界的英雄。

童话

《凡人物语》是一个童话，看它的场景，就像是一部童话小说中那些描写的再现。炊烟缭绕的农家，几亩农田，四处走动的小鸡，这构成了一个充满田园风光的安祥小村；高耸的城堡，身着沉重铠甲的士兵，手持兵器训练有素的骑士，繁华的街市，这就是王都。游戏中处处充满着清新的格调，不管是潺潺流动的小溪，还是红叶飘落的森林，或者是满是仙人掌和黄沙的戈壁，这些背景的描绘都非常细致。在飘着落叶的绿森京，跑动的时候，脚下不时还会溅起几片树叶，如此细心的设定不得不让人佩服制作人的仔细。游戏的用色丰富鲜艳，让人看上去赏心悦目。虽然游戏不能自己转动视角，甚至道路也只有一条不能走到那些背景中去，但走在道路上欣赏路边的风景也算是一件美事。

游戏的故事也充满了童话的风格，一个想当骑士的少年遇到一个性格别扭的贵族少女，从一开始的互相敌视到之后的互相理解。虽然一切看上去是那么平实，但这种心灵的成长正是游戏所要表现的重点。

游戏中的主人公杰克至始至终都贯彻着自己的一句誓言，那就是他对莉德丽说的"我会保护你，这是我们的约定。"这只是一个小小的约定，但杰克一直都记得它，不管莉德丽遇到什么样的事情，他都一直履行着自己的誓言。如果玩家选择了"妖精篇"的路线，就更能体会到这句话的含意，因为自到最后杰克都在保护着莉德丽。

176＋1

说到《凡人物语》最大的特点应该就是人物众多了，在游戏中你会深刻体会到tri-Ace对细致的要求达到了变态的地步。游戏中出场的NPC多达300多人，而每个角色的样子都是不一样的。这就够了？当然不是，你要知道，游戏中存在着时间的概念，每个时间段角色们都在干什么都是有他们各自的作息时间的。也许在早上你还能看到他在练剑，到晚上他也许就会跑到酒吧里面去喝酒了。另外，有的NPC早上的着装和晚上的着装是不一样的，到了晚上有的会换上可爱的睡衣。同伴中的玉置成实妹妹更是白天是个可爱的小法师，晚上就变成酒吧的唱歌女郎，而且还会演唱游戏的主题歌呢。

同伴数量众多可以说是该游戏最大的特点，多达176名同伴让玩家在收集同伴上大费脑筋，收集所有同伴成为了游戏最大的乐趣。加上游戏分为"人类篇"和"妖精篇"，一旦选择一方，另一方的同伴就不会加入，简直是逼人玩多周目嘛。（不过一般都是大家自愿的……）人类篇的特殊同伴都是强力角色，性格突出，但妖精篇的结局是可以看到男女主角最后有一个大家可以接受结局，鱼与熊掌不可兼得，要同伴还是要结局，完全看玩家自己的喜好。另外，tri Ace的游戏一替有某游戏的角色到处串门的习惯，在本作中，女武神蕾娜斯的加入更是让众多玩家欣喜若狂，要知道在《星海传说3》里她只是一名BOSS，但不能加入，在《凡人物语》中这名女武神的加入可以说成全了无数玩家的心愿，再加上她强力无比，立刻成为主力，看来人气高就是好啊。



轻松的战斗

《凡人物语》的战斗很有特点，起码阵型就非常有看点。阵型领悟都很简单，每个阵型都有自己各自不同的性能，而且有的阵型还有一些特殊的效果，让人在战斗时候非常轻松。虽然游戏中只有主角才能换武器，但半手动的操作还是有一点《星海》的风格的，看来在《星之海洋3》的战斗系统大受好评之后，tri-Ace在战斗方面一时半会是不会有什么大的改动的，除非他出《星之海洋4》。但是在阵型上存在着某些阵型太强的设定，到了中后期就会形成只会用某个阵型的局面，看来性能调节方面还是做得不是太好。不过主角领悟同伴技能的设定非常好，不知道有多少人能全技能习得呢？（^_^）

期待

从《凡人物语》上我们可以看到tri-Ace努力开拓新市场的决心，这款游戏以风格清新、简单易上手而获得了良好的口碑。虽然笔者很怀疑这款游戏不过是出《星之海洋4》之前的一款试验性作品，但谁能否认游戏的优秀呢？"tri Ace出品，必属精品"一说果然不假。如果，只是如果，这款作品有续作的话，笔者希望游戏时间能更长一点，难度可以选择就好了，不过怎么觉得是在痴人说梦呢？

©2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc.

游戏立方

多边共享区 ENTER THE GAME

VOL.082 栏目主持：多边形

合刊游戏立方隆重登场啦！本期立方有多边共享特大号，内容极为丰盛。还有大家关心的亚版PSP评测报告，希望能成为各位的购买指南。绘梦人方面则是《侍魂》画师北千里，阿修罗等几位小编对北千里的画风可是十分推崇的。SOUL的秘密花园这次也会变身成为"大家的秘密花园"，会由众小编共同为花园锦上添花。下期又到了游戏立方改版的时候了，如果各位读者对游戏立方的版式、结构、风格有什么建议或是意见，都可以以邮件形式发过来，您的意见都将成为我们的重要参考。

Email To: game3@ucg.com.cn



▲汉堡+可乐+香蕉，猜猜这得多少钱？

这次赴美国报道E3，SOUL等E3四人组在美国吃的是啥呢？举个实例，这张照片上的东西就是SOUL在E3现场的某顿午餐——汉堡+可乐+香蕉。在美国的几天，基本上每天吃的都是西式的食物，老实说都不算好吃，汉堡算是比较容易入口的了，其他还有诸如牛排等也是常吃的食物。最让SOUL难以下咽的大概就是批萨了，我曾经吃过大半个"蔬菜批萨"，两口来自多边形的"辣批萨"，那味道，哎，让人觉得大饼油条简直是人间美味了。说到价格，和国内的对比起来那东西可就贵了，就照片上的这顿，你们猜猜得多少钱？8.45美元！再加税0.7美元，总共就是9.15美元，折合人民币约75元……一杯可乐一般也是2美元左右……（多边形：在美国花钱还是别老把价格换算成人民币吧……）

【邪魔天使 提供】FF音乐会在美国举行



5月16日，于美国洛杉矶举行了一场令游戏FANS感到兴奋的音乐会，音乐会的主题就是史克威尔艾尼克斯的知名游戏《最终幻想》。这场音乐会的标题是"More Friends music from FINAL FANTASY"，与去年5月初在美国举行的《最终幻想》音乐会"Dear Friends-music from FINAL FANTASY"一样，这次音乐会的总指挥还是由植松伸夫亲自担当。

音乐会分两部分，第一部分是纯粹的管弦乐演奏，从《FF Ⅶ》开始，后面的《FF Ⅷ》、《FF Ⅹ》的曲子有非常多，中途插入了陆行鸟的主题曲，并且在大屏幕上还将陆行鸟从二代到十一代的造型都播放了一遍，很有意思。第二部分是一些嘉宾歌手的演唱，其中演唱《FF Ⅸ》主题曲《生命的旋律》的白鸟英美子、演唱《FF Ⅹ》主题曲《太美妙了》的RIKKI也到场助兴，将现场的气氛推向了高潮。





【多边形 提供】《哆啦A梦》新一代声优登场！



今年是哆啦A梦诞生35周年，而35年前为这些动画角色配音的声优们到今天已经是年过半百的老人了，为了让这些动画角色继续青春下去，制作公司不得不作出更换声优的决定，而经过半年多的挑选和评测过后，在今年4月15日，新一代的声优终于出现在观众面前，他们分别是给哆啦A梦配音的水田山葵（水田わさび）小姐，为野比太配音的大原惠美（大原めぐみ）小姐，为小静配音的香和由美（かかずゆみ）小姐，为大雄配音的木村昴（木村昴）先生和为强夫配音的关智一（关智一）先生，从今往后，他们将继续担当为这些著名动画角色配音的重任，请大家多多支持吧！

【阿修罗 提供】E3会场小见闻

不用说大家也知道，E3展是全世界游戏人的盛会，在这里展示的是世界上最出色的游戏产品。每个热爱游戏的人来到这里都会感到热血沸腾。不过，最难得的是整个展会营造出了一个只有游戏人才能感受到的氛围！在这里，阿修罗为大家展示一下在展会上收集到的两个小物品：星巴克的可乐杯以及Capcom的特制咖啡罐。





以Xbox 360为主题的可乐杯配上微软放在会场入口处任意取用的纸袋，对自家的产品起到了绝好的宣传效果！而Capcom特制的《逆转裁判》主题咖啡更是对试玩该公司NDS游戏的玩家免费发放的，当然也是会场专用的限定版哦！

【星夜 提供】

美国知名游戏音乐作曲家Tommy Tallarico（代表作品有《救世主降临》、《托尼滑板》等）和Jack Wall（代表作有《翡翠帝国》、《分裂细胞》等）日前宣布将会举办游戏史上规模最大的全国巡演游戏音乐会"Video Games Live"，在该音乐会上演奏的音乐来自：《塞尔达传说》、《马里奥》、《光环》、《潜龙谍影》、《魔兽争霸》、《神秘岛》、《最终幻想》、《恶魔城》、《荣誉勋章》、《索尼克》、《电子世界争霸战》、《古墓丽影》、《救世主降临》、《猎头者》、《超越善恶》、《分裂细胞》、《幽灵侦察团》、《彩虹六号》、《无尽的任务2》等，甚至还有鼻祖型游戏《PONG！》、《大金刚》的音乐。

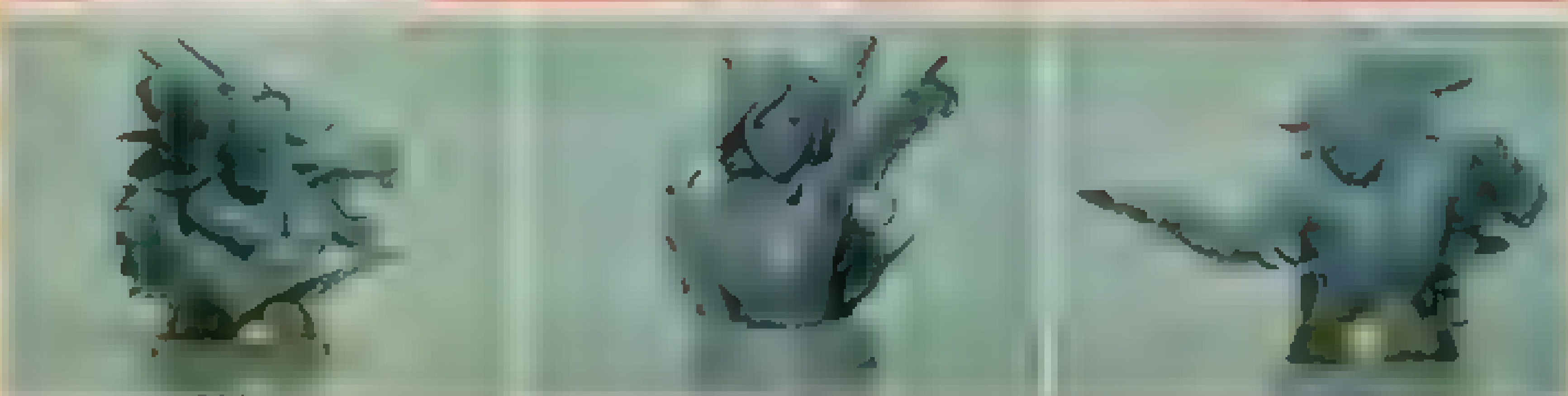
这场全国巡回音乐会将会从7月6日开始，第一场演出是好莱坞的Bowl会馆，负责演奏的是洛杉矶交响乐团。音乐会现场除了有精彩的音乐演出外，还将邀请台下观众来到台上进行游戏比赛，现场会有大屏幕显示比赛过程，而交响乐团会随着比赛的情况即时配乐。在好莱坞的演出之后，该音乐会将会相继在丹佛、亚特兰大、波士顿等地召开。

【纱迦 提供】《LUMINES》出CD了



《LUMINES》是于2004年12月12日发售的PSP游戏。该作的制作人是制作过《REZ》和《太空频道5》的水口哲也，这两款作品的音乐都非常出色，而《LUMINES》的音乐可以说是有过之而无不及。游戏中收录了40首歌曲，游戏的玩法也极为新颖前卫，堪称PSP上最适合便携的游戏之一。现在游戏的OST终于要推出了，时间就在6月9日，名为《LUMINES remixes》。CD中同样收录了40首歌曲，其中包括部分经过重新混音后的歌曲。但MONDO GROSSO的《Shinin》和《Shake ya body》、信近エリ的《I hear the music in my soul》和《Lights》因为版权关系没能收录，实在是有些可惜。要知道，《Lights》可是被编辑部公认为游戏中最好听的一首歌曲呀！

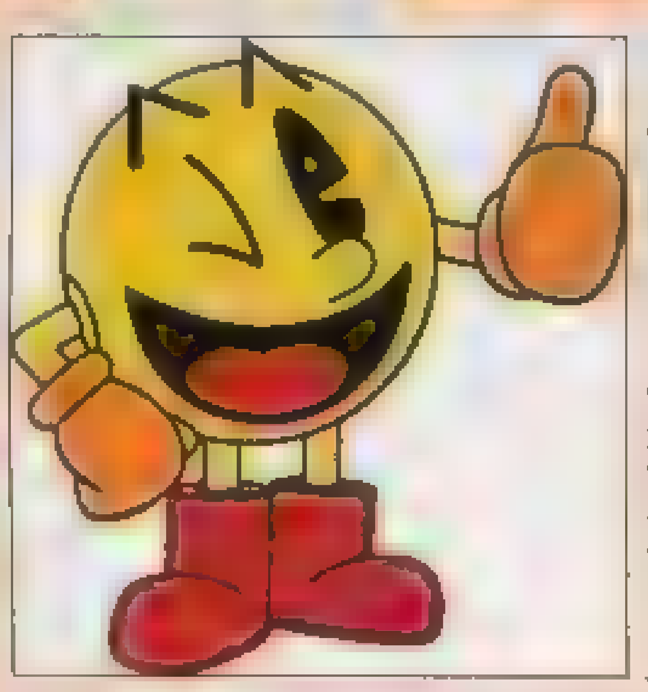
【胜负师 提供】《铁拳5》模型设置制作中



最近，南梦宫官方表示，关于《铁拳5》的很多周边均在制作之中，并会于今年9月开始逐批发售。已经公布的周边中有一套角色胸像模型十分引人注目，现在大家看到的只是没有上色的未完成版，但精细的做工已经令人对成品的模样十分期待了。现在公布的模型一共有六个，分别是冯威、风间飞鸟、雷文这三个新角色，和风间仁、花郎、凌晓雨这三个老牌角色。胸像的背部可不是什么样子怪异的背包，而是游戏中场地的缩景，可谓独具匠心。每个模型的售价为483日元，还是相当超值的。



【阿迪 提供】吃豆人入选吉尼斯世界纪录



相信许多玩家都曾玩过Namco的经典作品《PACMAN》，这个长得像崩了一角的批萨饼的黄色小人引领着电子游戏风靡了全世界。自从1980年发售以来，今年就是吃豆人25周年纪念庆典。对于广大游戏玩家来说，还有一个大喜讯！《吃豆人》于5月20日入选吉尼斯世界记录，以29万3000台的销量被认证为“世界第一街机游戏”，这一条新记录将揭载于今年秋季发售的吉尼斯世界记录本中。



吃豆人这个可爱的黄色小人的形象至今被400多种不同的商品借用，所涉及领域从零食、手表、卡通，甚至是家电中的空调……从平凡中发掘出不平凡，这充分印证了非凡的创作灵感往往源自于简单平凡的组合。男生喜欢它，女生也喜欢它，人们都喜欢吃豆人的原因在于它简单、可爱，好玩当然也是最重要的。

【D·S 提供】星战香港首映式古巨基舞剑



《星战前传3 西斯的复仇》目前正以势如破竹之势横扫全球票房，大有问鼎年度奥斯卡的气势。影片全球首映当天，香港演艺圈当红小生古巨基出现在香港首映式的舞台上，不过这次他可没有再COS恶魔猎人但丁，而是向大家展示了自己收藏的“星战”模型，还拿起光剑摆了几个酷酷的POSE，引起了影迷们一片尖叫。看来，古仔不仅是游戏迷，还是“《星球大战》系列”的FAN啊。

古仔展示的模型考据



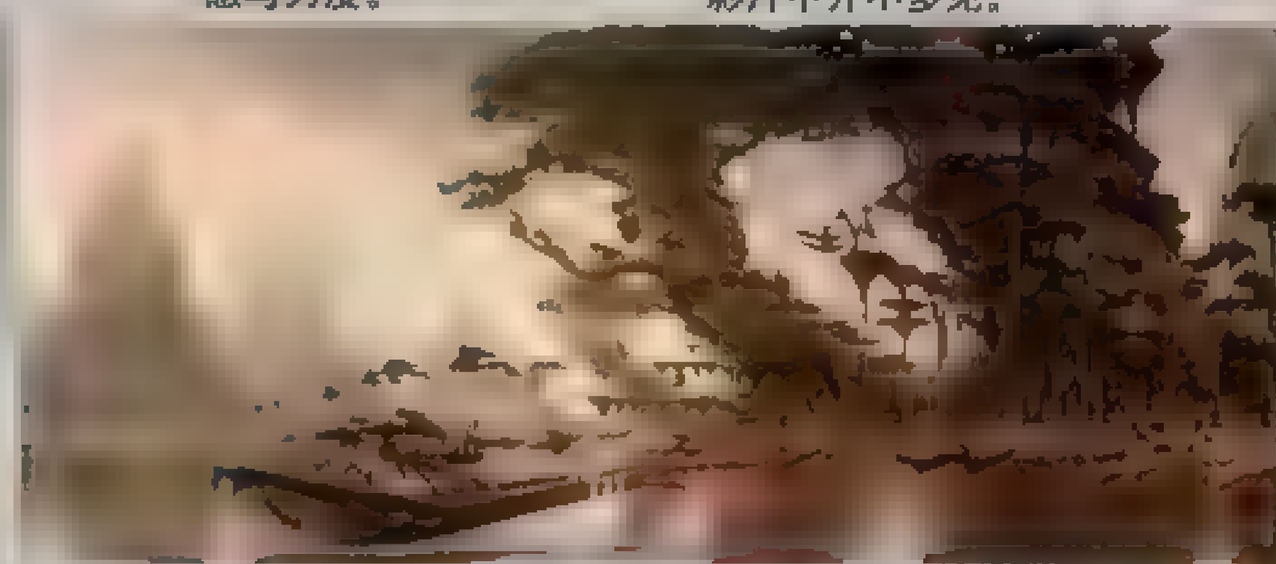
▲完美再现了影片中阿纳金展示“二刀流”的瞬间。

▲奥比旺的动作极富动感与力度。

▲两位绝地大师剑拔弩张的样子在影片中并不多见。



▲最普通的帝国士兵，但留给人的印象也最深。



▲题外话 在本片浩若繁星的原画设定中，偶然发现了这张极为眼熟的景色图片，查阅资料后发现果然不出所料，这个风景的取材地正是桂林。

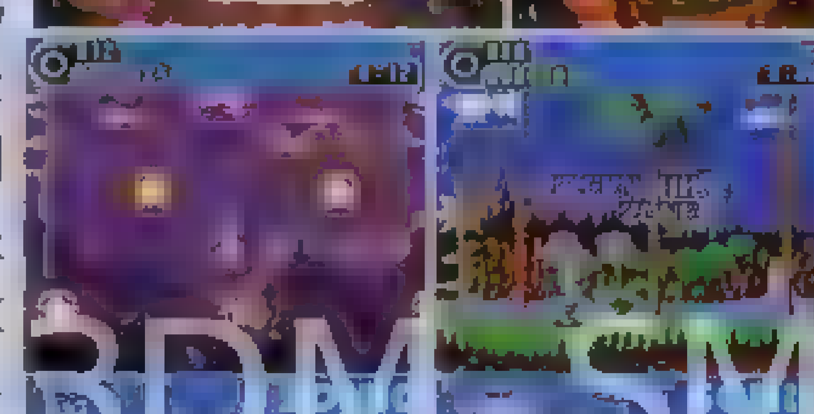
【猫太 提供】索尼克专用手机



经常会听到有玩家说：“日本的手机功能真强，还可以下载很多大作玩！”之类的羡慕之声。诚然，日本的手机游戏业十分发达，像《最终幻想》和《勇者斗恶龙》等经典名作都已纷纷进军了手机游戏界。近几年虽然有不少日本的游戏厂商（SEGA、GameArt等）也看上了国内的手机游戏市场，但到目前为止还是未能有一款比较出众的作品出现。

在今年的E3上，一个亮点终于降临在SEGA的展台上——一张索尼克拿着纯白色折叠手机的超大型海报吸引了无视参展人员的注意，那就是SEGA与松下公司合作推出一台型号为VS3的手机。这款手机除了外形十分吸引人外，其功能也是十分强大的：1600万色TFT彩色屏幕、320×240像素、90MB内存容量、64和弦可支持MIDI、MP3、AMR和MMF格式的铃声、130万像素vMaicovicn感光体摄像头并支持蓝牙传输，这些“怪物级”的参数绝对能让人口瞪目呆。不过最吸引人的，当然就是在每台VS3手机上，都内置了一款初代《索尼克》的强化版作品。由于机能强大，要流畅运行该游戏绝对不成问题。而且这台松下手机的中央摇杆呈半圆球状，据在场试玩的人说操作感相当好。这台手机的价格依然未定（看来不便宜），将于今年夏天于欧美和日本地区发售，在中国的发售日期也应该是今年年内。大家是不是和我一样期待呢？





【沙罗 提供】

在最新一期专门介绍任天堂系列主机作品的日本杂志《Nintendo Dream》上，公布了该杂志为《火焰之纹章》诞生15周年而特别策划的“FE——GBA三作全角色人气投票”的结果。通过长时间的整理统计，有效票数一共1465张！而在GBA三作、全部127名角色中，《火焰之纹章 封印之剑》中的主人公罗伊令人意外(至少在笔者看来)地以压倒性的票数优势(281票)获得了第一名。第二名《火焰之纹章 圣魔之光石》的主人公伊弗列姆只获得187票，与第一名的票数相差悬殊……而第三名和第四名，则分别是《火焰之纹章 烈火之剑》和《火焰之纹章 圣魔之光石》的主人公艾利乌德和女主人公艾瑞柯。

在大致看了一遍全部的投票结果以后，个人对罗伊坐上头把交椅之事感到颇为不解——如果是艾利乌德或伊弗列姆倒没什么，无论从样貌、实力、气质等方面，罗伊都处于劣势……在一番详细调查之后，笔者发现在女性玩家的投票中，罗伊与伊弗列姆的投票差别并不大，但男性玩家对两人的投票却是天差地远。大概是因为早在《封印之剑》发售前，任天堂所推出的NGC游戏《任天堂大乱斗》中包含罗伊吧……(其实，个人觉得更有说服力的原因，在于“罗伊的后宫集团的数量是最多的”……哈哈)

除GBA三作外，该刊还顺便公布了最新作《苍炎之轨迹》的人气投票结果。我方的军师级角色塞内利奥在超多的女性玩家的支持下，击败了主人公艾克夺得了第一。看来，虽然《FE》在所有同类游戏中难度是最高的，但它的女性玩家阵容，却正在一天天扩大……不过，最令笔者郁闷的，是前10名中为什么没有美丽的女骑士丝黛拉呢？

GBA三作人气角色前10名



1 罗伊(封)　2 伊弗列姆(圣)　3 艾利乌德(烈)　4 艾瑞柯(圣)　5 赫克托尔(烈)
6 鲁特加(封)　7 玛丽卡(圣)　8 约书亚(圣)　9 阿米莉娅(圣)　10 琳(烈)

《苍炎之轨迹》人气角色前10名



1 塞内利奥　2 艾克　3 瓦尤　4 蜜丝特　5 内芙妮
6 漆黑之骑士　7 崔哈克　8 吉尔　9 缇万　10 蕾蒂

【GOUKI 提供】《MGS3》戏剧院

《MGS3》虽然发售多时，但小岛组却一直没有停止《MGS3》的相关宣传活动。常常关注游戏官方网站的MGSer一定知道，在前一段时间《MGS3》的官方网站开设“SECRET THEATER”(秘密剧院)会定期更新由小岛组基于《MGS3》原创的“恶搞影像”，其中的内容极为爆笑，有些非MGSer不能理解其中妙处！“秘密剧院”分为两大部分，前一个部分有4段影像，从内容构思到制作都是由小岛组的成员完成的，可以称之为“官方原创”，想看到这4段影像就需要回答5道单项选择题，全部正确才可以进入“剧院”；后一个部分则是由玩家们原创剧本，再由小岛组经过筛选、最后采用的“玩家原创”影像，也有4段，观看这4段影像是没有限制的。

“官方原创恶搞影像”的单项选择题对于真正的MGSer来说并不难，但由于语言的障碍可能会对我们的玩家带来小麻烦，在这里列出一些常见选择题的答案，以方便大家能够更快地进入这个超级爆笑的“秘密剧院”！秘密剧院的地址是：http://www.konami.jp/gs/game/mgs3/japanese/index_secret.html

常见问题及答案

ザ・ボスがヴォルキンのもとへ「手土产」として持っていった物は？
答案：デイビ・クロケット
ザ・ペインが使う武器は？
答案：トミ・ガン
「グラーニニ・ゴルキー研究所」にいたのは？
答案：科学者
ザ・ボスが乗っていたのは？
答案：白马
グロズニィグラードを脱出する際、スネークとEVAが使った乗り物は？
答案：サイドカー
バーチャスミッションでヴォルギンが核攻击したのは？
答案：ソコロフ设计局
ジ・エンドが饲っていた动物は？
答案：オウム
グロズニィグラードの兵器厂を构成する栋は？
答案：东栋・本栋・西栋の二つ
ソコロフによってシャゴホッドに装备された物は？
答案：ロケット
「ロコヴォイ・ヒエレーグ」の花田にいる动物は？
答案：リキッド
ソコロフがアメリカへ亡命したのは？
答案：1962年
スネークイーター作战时、ツェリノヤルスクへの侵入に用いたドローンは？
答案：ザ・ボスに破坏された
「ティホゴルヌイ」の洞里へEVAはどうやって来た？
答案：バイク
スネークとEVAの乗るサイドカーが通过した场所は？
答案：グロズニィグラード滑走路
次の铳のうち、L1ボタンによる肩撃ちだけ照准ができないのは？
答案：スコーピオン
「ボルシャヤ・パスト・クレバス」におけるオセロットとの决斗の最中、ザ・ペインに袭われたスネークがとった行动は？
答案：洞窟へ飞び入んだ
「グラーニニ・ゴルキー研究所」でスネークが变装したのは？
答案：科学者
EZGUNを装备して得られる效果は、スタミナ回复と？
答案：カムフラージュ率を80以上に保つ
スネークとEVAの乗るWIGを追击してきたオセロットが乗っていたのは？
答案：フライングプラットフォーム
ソコロフが有名なのは何の专门家として？
答案：ロケット开发
スネークはEVAから渡された拳铳M1911A1をどうした？
答案：グリップを削った
中へ入るには「大佐クラス」の资格が必要な兵器厂西栋へ潜入するためスネークが变装したのは？
答案：ライコフ少佐
サバイバルビューアーのEVAが水着になる条件は？
答案：「ザオジオリエ东部」に入ってきた时にEVAのライフが半分以上かつ重伤が无い

【风间仁 提供】超酷手柄E3出展

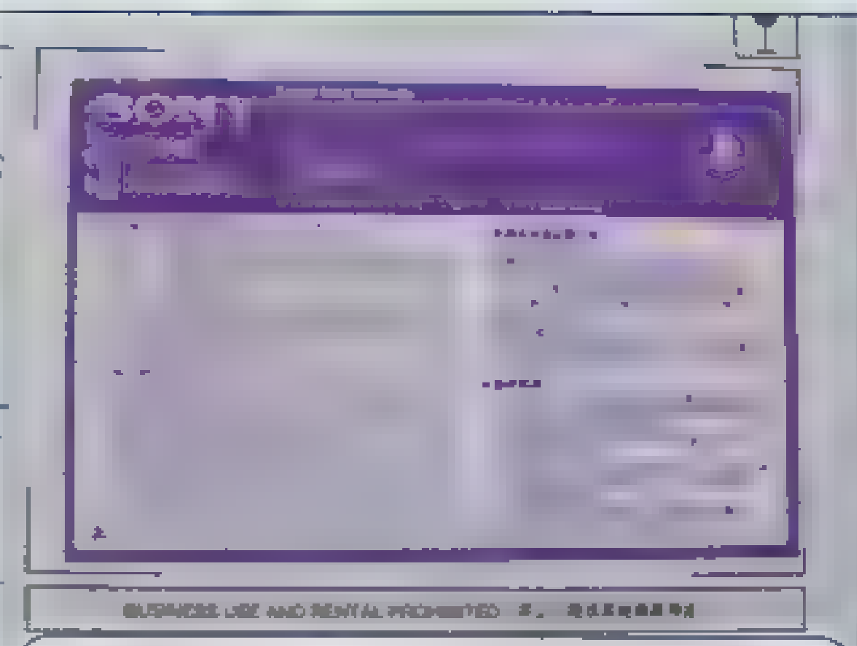
在今年的E3 2005游戏展中，当人们的目光被那些大游戏公司的大作吸引的时候，有很多我们难得一见的游戏相关产品，在南侧展厅下部的被称为“聚宝盆”的KENTIA展区内展出。这个由一些二流公司组成的KENTIA展区内出展最多的就是游戏周边，而其中最惹眼的便是由Game Elements公司生产的“怪诞”手柄系列最新产品。名为“忍”、“侍”、“龙”的三款手柄不仅名字响亮，其设计也是独具匠心，工艺十分考究，简直可以称之为“工艺品”。这三款手柄手柄(“忍”、“侍”对应PS2，“龙”对应Xbox)将于今年秋季发售，有兴趣的玩家是不是考虑要入手一个呢？



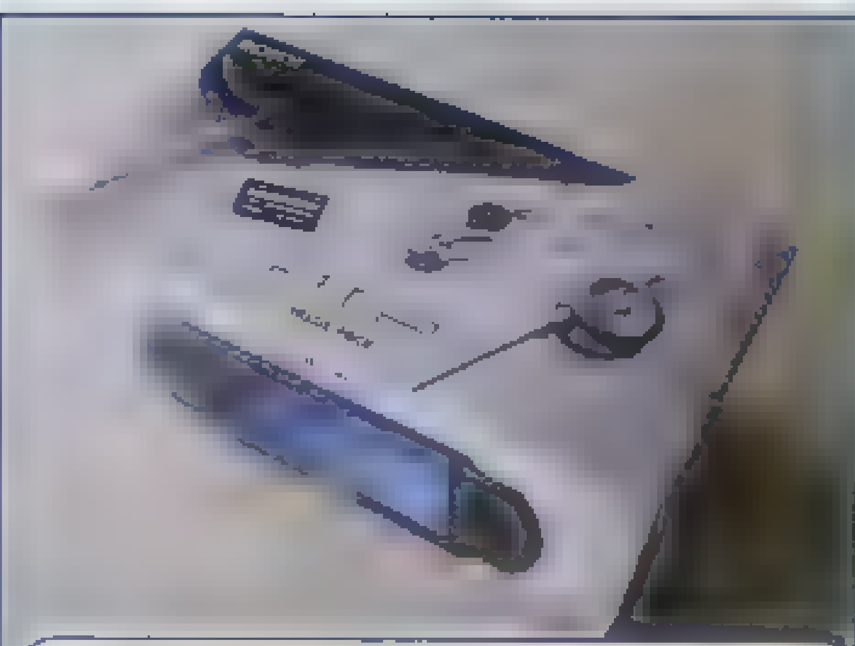
文 泰坦

香港版PSP试用报告

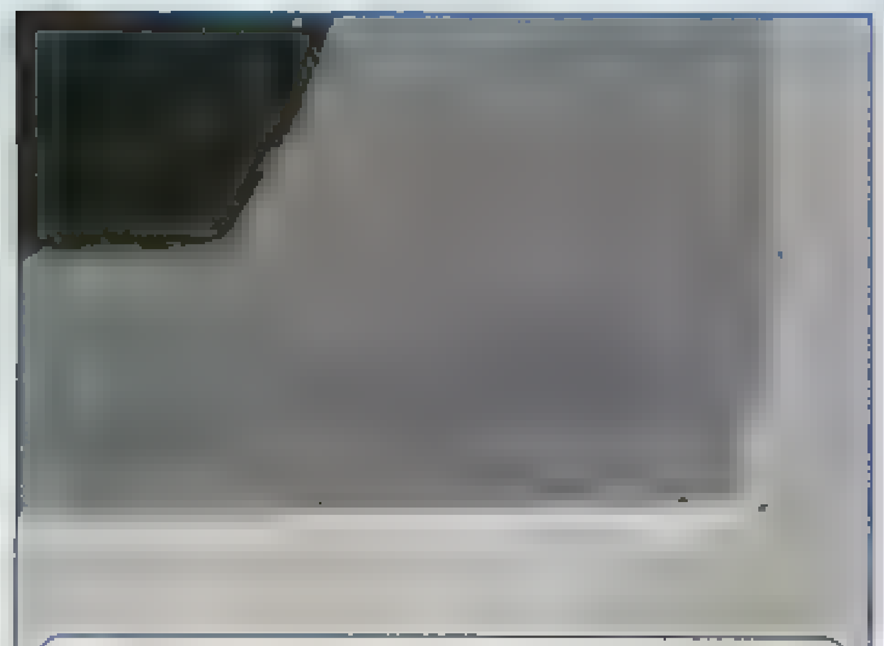
港版PSP于5月12日在香港地区正式发售，编辑部也立即拿到一台港版的机器试用，港版PSP与日版有什么区别呢？请看下面分解：



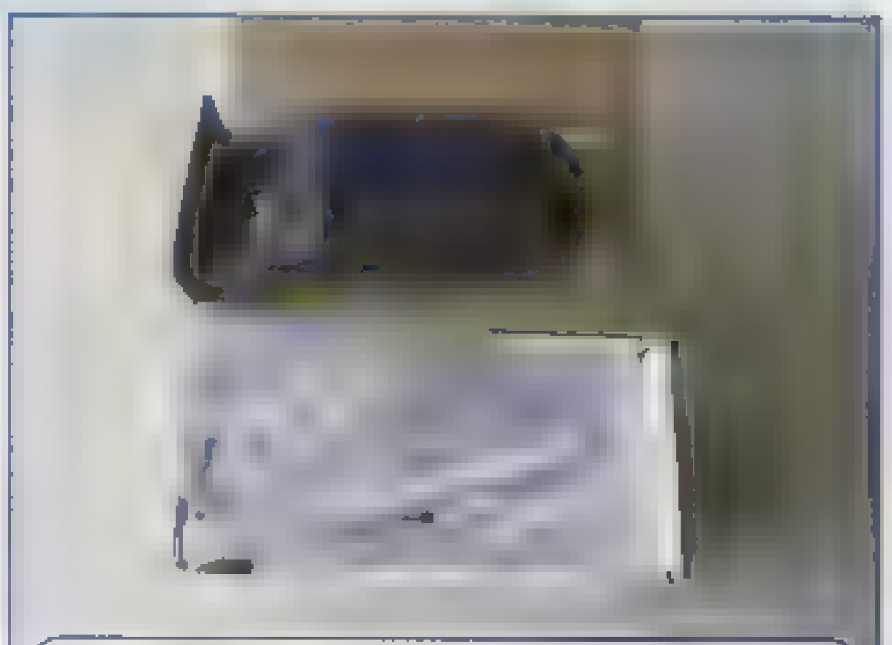
▲港版行货的"一年免费保用登记"标签纸，以英文和繁体中文写明了保用注意事项。



▲港版包装盒，印有繁体中文，其余同日版豪华版相比没有差别。



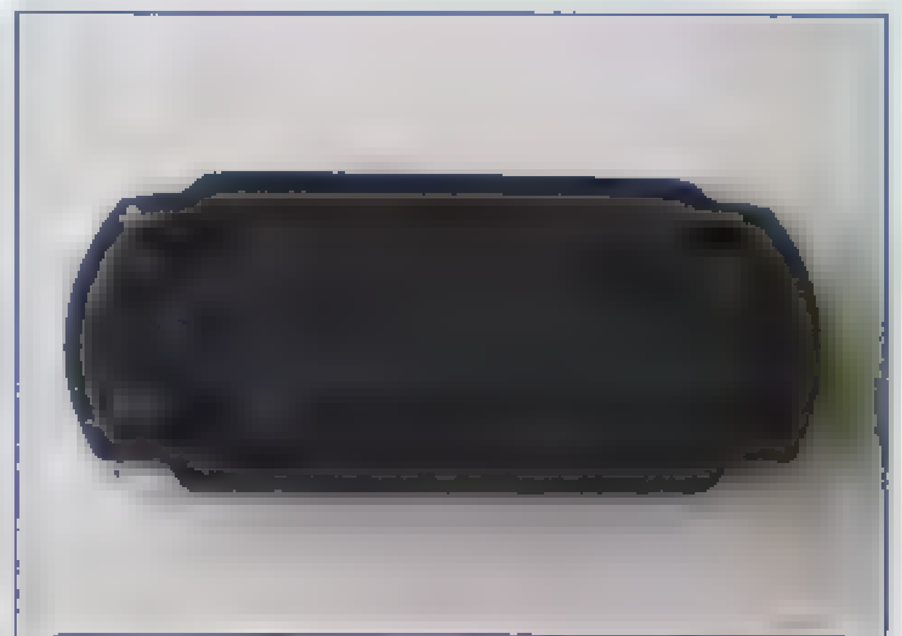
▲港版PSP的编号为PSP-1006K，而日版则是PSP-1000。



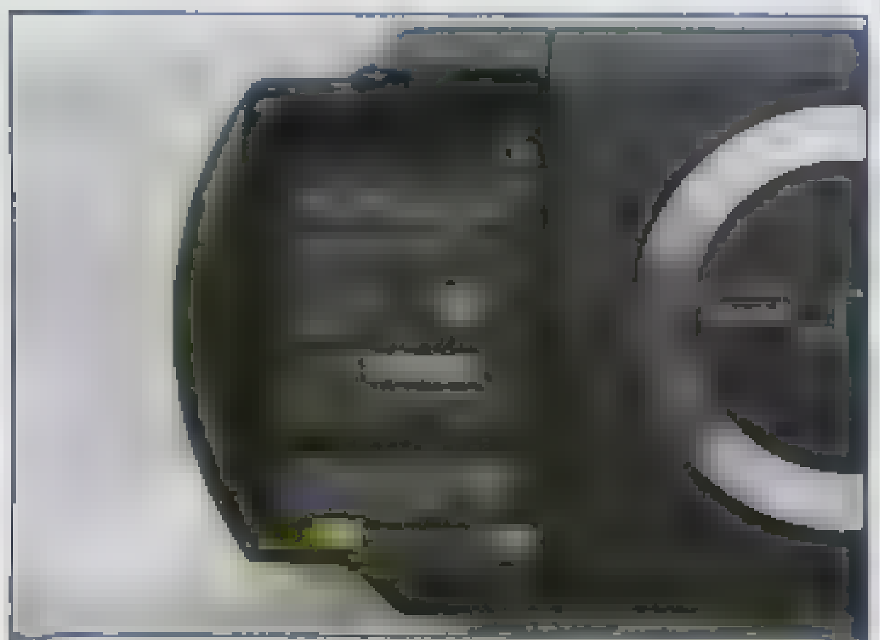
▲打开包装盒，配件装箱方式与日版机完全相同。



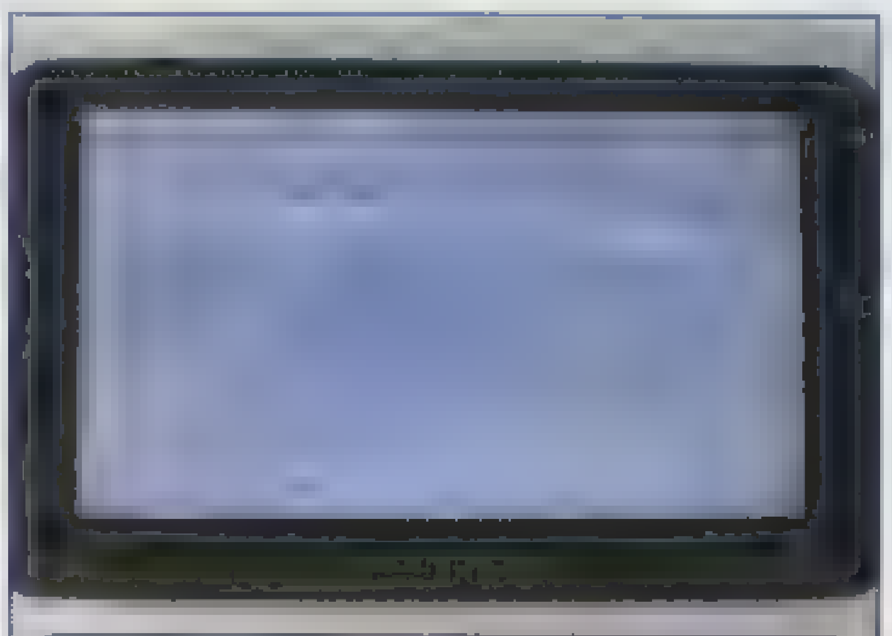
▲包装盒内的全部项目，相当于日版豪华版(Value Pack)，多送了一块擦屏幕用的软布。



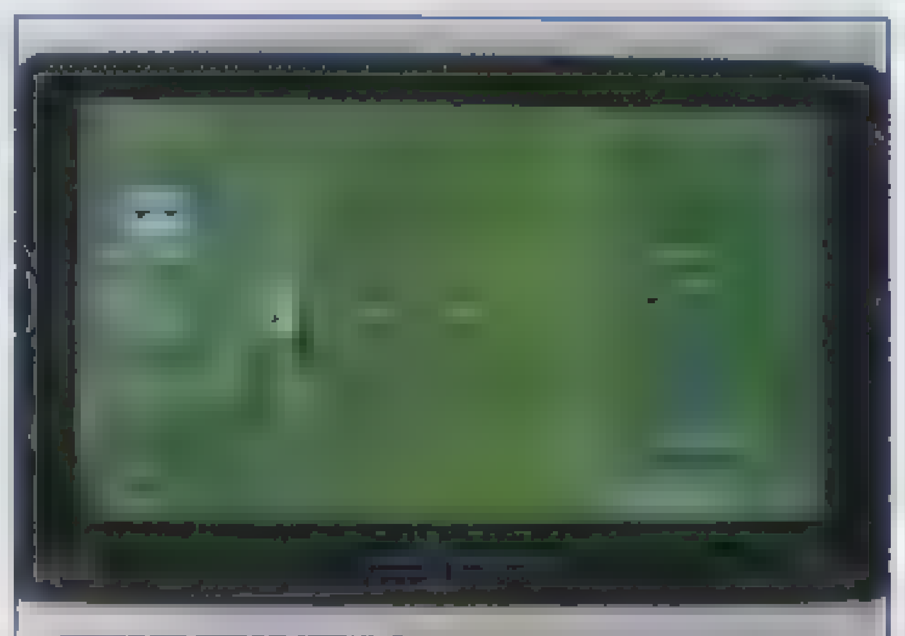
▲显然，机器的外观与日版也是完全一样的呵呵。



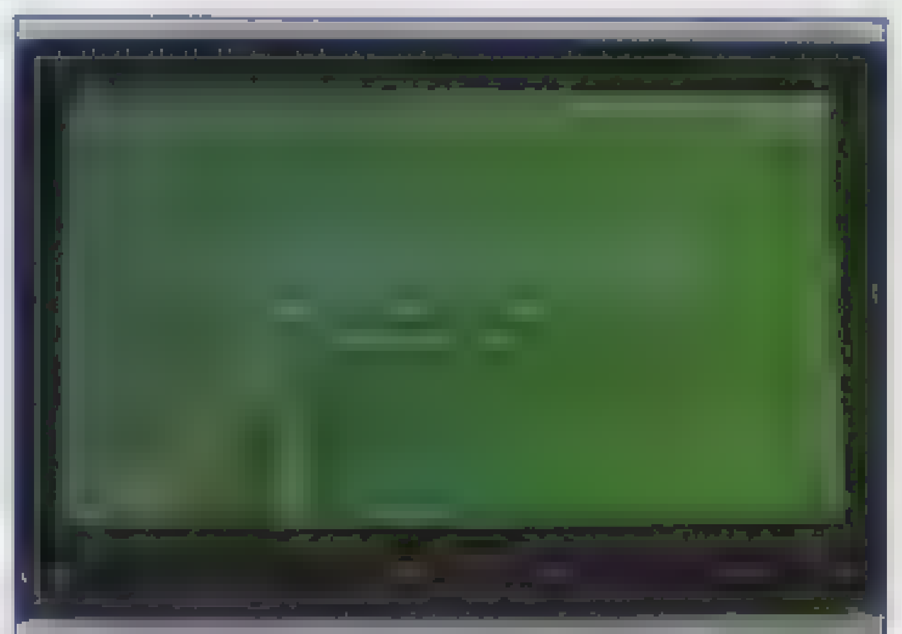
▲打开电池仓，可以看到机器的型号：PSP-1006。



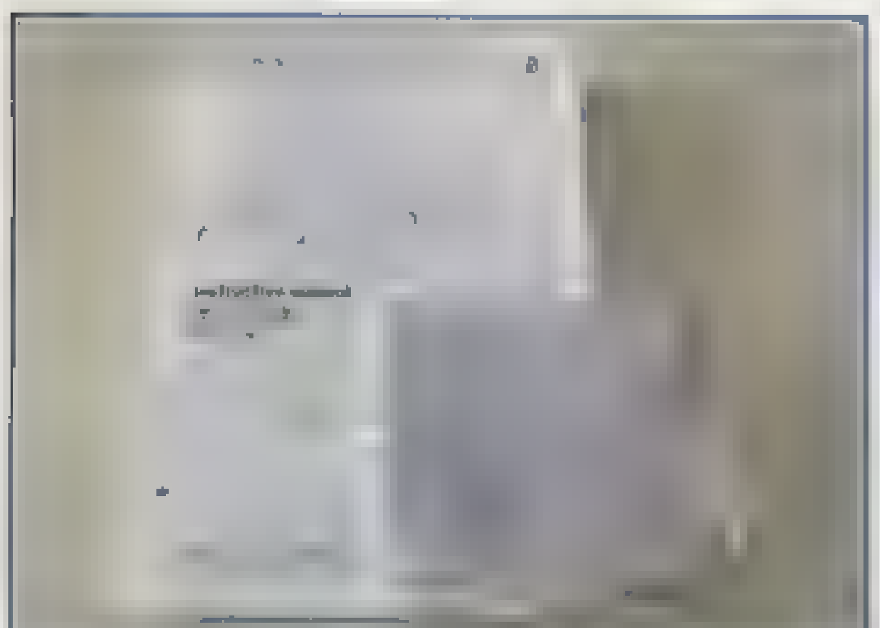
▲初次开机，设定为英文界面，这是时钟设定画面。



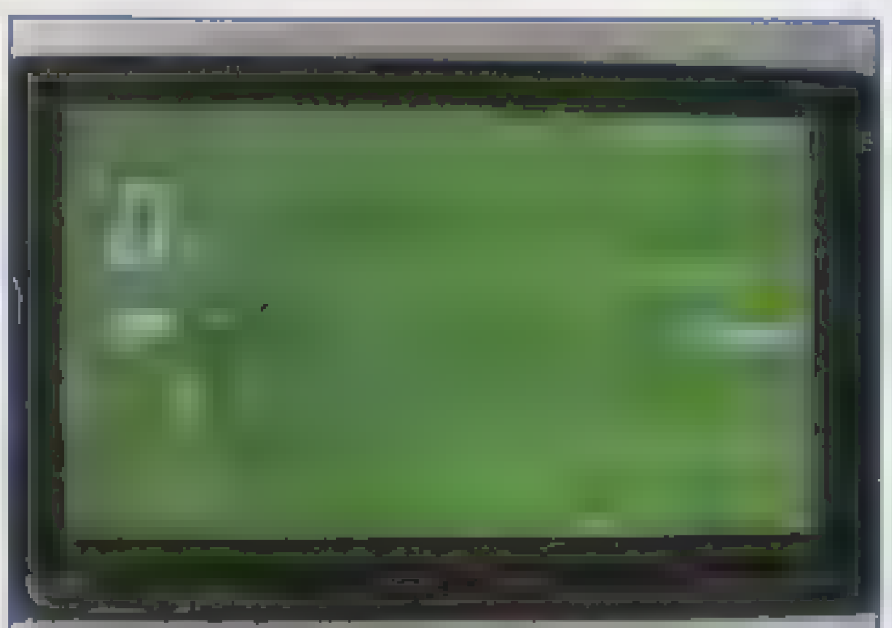
▲可选择的菜单语言界面，注意没有中文。不过据透露，中文界面升级包很快会提供下载。



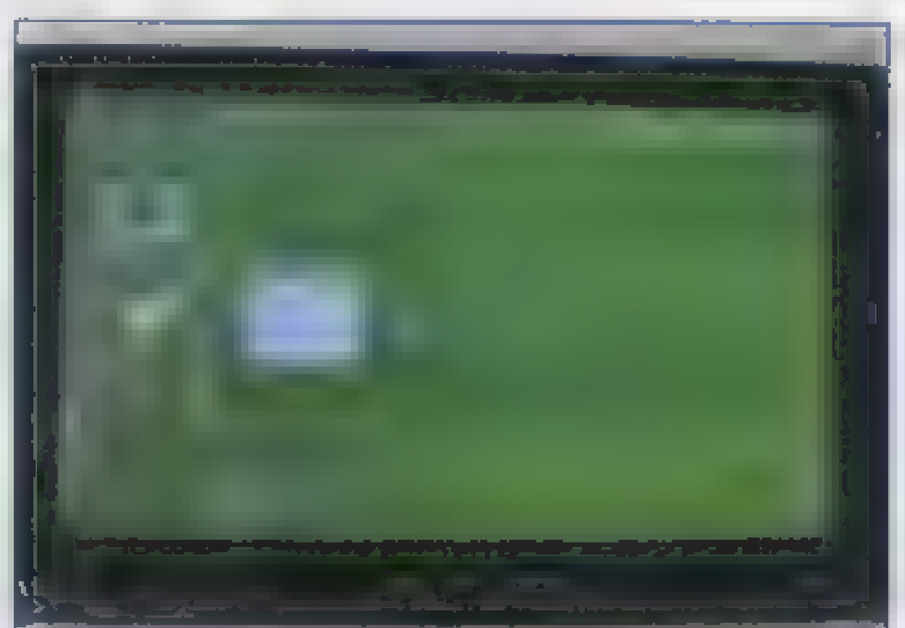
▲可以看到系统版本号为1.50，至截稿日，最新的PSP系统版本为1.51。



▲说明书包含英文和繁体中文两种语言，说明书上放着的就是那块多送的软布。



▲播放MP3时，港版PSP对标签信息中的简体繁体中文仍然不能识别。



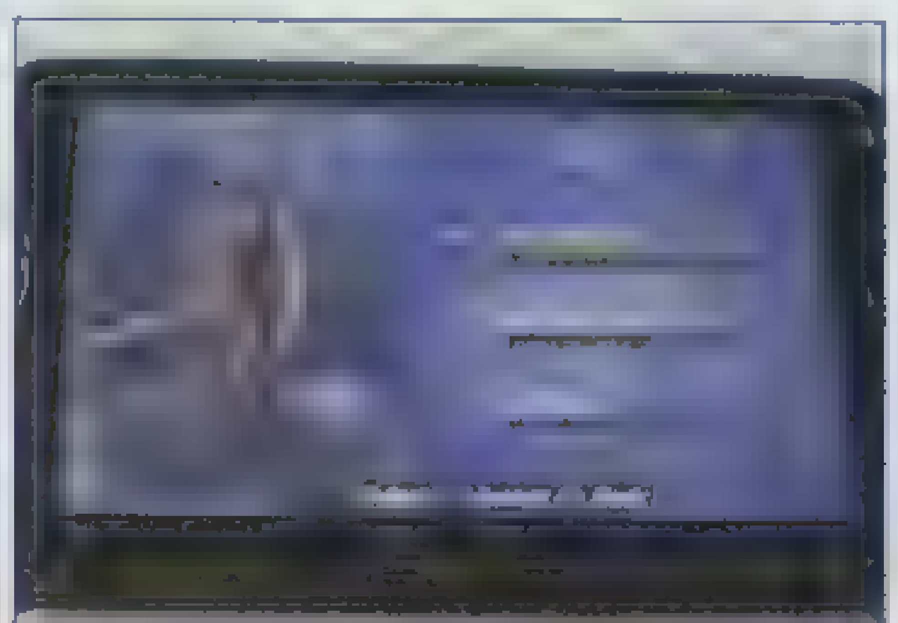
▲无论播放MP3还是MP4 Video，英文标签信息都可以正常显示。



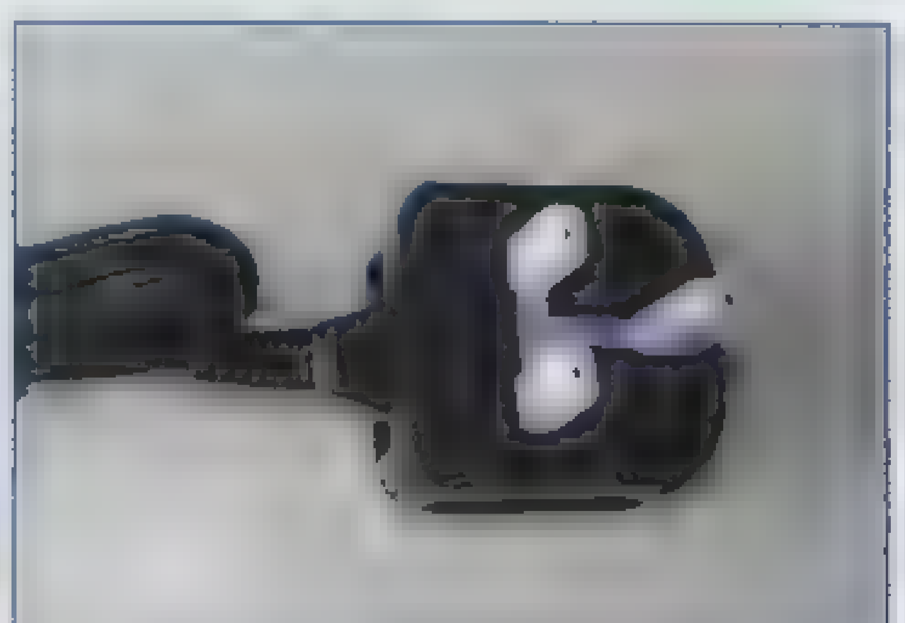
▲液晶屏幕坏点率比日版没有任何进步，我们拿到的这台机器有4个亮点，但都不太明显。



▲正常运行日版、港版游戏。



▲正常运行美版游戏。



▲随机器附赠香港地区适用的安全插头。



▲电源适配器适用于100至240V交流电。

项目	港版	日版
中文菜单	（居然）没有	没有
中文语言升级包	据透露即将提供	目前没有消息
可以使用日版升级包进行升级	（竟然）可以	（当然）可以
UMD区码	3区	2区
可以运行其他地区的游戏	可以	可以
读取MP3、MP4标签时可以显示汉字	不可以（失望啊）	不可以
游戏内容中文化	暂时没有	没有
游戏包装、说明书中文化	有	没有
电源适配器的电压范围	AC 100-240V	AC 100-240V

让泰坦惊奇的是，港版PSP竟然可以使用日版升级包进行升级，我们将手中这台港版PSP用日本官方网站下载的升级包升级到了1.51版，发现一切正常，呵呵。这么说来，也许以后为港版提供的中文化程序在日版的机器上也可以用呢。

总体来说，我们并没有发现港版PSP有什么地方比日版更值得购买，但如果大家希望享受"新力香港"的一年免费保修服务，就可以考虑购买香港行货PSP。与日版PSP相比，港版PSP在游戏兼容性、屏幕坏点率等方面均没有变化。

感谢久圣电玩提供样机测试



Q 胜负师你好！有个问题想请教！一般情况下，PS2标配是指有哪些配件的？另外记忆卡是否不属于标配的一部分呢？港版的PS2是否有日文界面？那么非中国大陆版的PS2是否不能运行中文版的PS2游戏呢？另外还有一个问题，现在超薄版的PS2（7000X型）平均价大约是多少（在大城市）？请指教一二，谢谢！【谭新宇】

A 关于PS2主机“标配”（标准配置）这个说法有不少有意购买主机的玩家不了解，所以怕上当受骗。这里就说明一下，所谓标配是指主机一台、电源线一条、AV线一根、原装手柄一只、说明书一份以及包装盒一个。7000X型的电源线上含有8.5V专用变压器，日版PS2的110V电源需要另外购买，至于记忆卡是不属于标配项目的，但游戏时又不得不用，所以也需要另外花钱；港版机的操作界面是繁体中文和英文的；非大陆版PS2不能运行的仅是简体中文行货游戏；7000X型小PS2的一般标配价格在1450元左右，但时间不同、地区不同，价格可会有波动或差异。

Q 胜负师，你好：最近小弟购入了PSP（日版），但是有几个问题，想请教一下：①PSP应该有多种背景颜色，但为什么我找不到？（我的是绿色的）②有没有什么MP4（对应PSP）转换程序（小弟有些视频文件想存进PSP中），以及该程序的使用方法？③我在移动、存储、删除MemoryStick中的文件时经常会出现没有响应的情况，那应是MS的问题还是读卡器的问题？（我的电脑配置绝对没问题）永远支持UCG！【张容】

A ①PSP的屏幕背景颜色一共有12种，每隔一个月就会变换一种，它是根据时间变化的，并没有专门的选项进行调节。不过，要是你真想换颜色，也不必非要等到下个月，把系统时间调一下就行了。②今年2月A（总120期）上有一篇名为《玩转PSP》的特稿，推荐你看一下，上面有关于MPG4的转换软件和具体操作方法，还有一些PSP的常见问答，对刚购买PSP的你来说一定会很有实用价值的。③如果你确认自己的电脑没问题，那么建议你买一根连你头的USB连接线，直接用PSP连接PC，再试试MS的各种操作，看看还有没有这些问题。没有的话，就说明是读卡器不行，有的话，那十有八九就是记忆棒的问题了。

Q 胜哥：小弟有几个简单的问题：①《鬼武者》里的大反派织田信长的“长”字到底念什么音啊，是“长城”的“长”，还是“生长”的“长”？②如果我要给自由谈投稿，那稿件是以附件的形式发去呢还是直接写在邮件里面？好了，不浪费您的时间了，小弟祝您身体健康，财源滚滚。【viewtiful-skill】

A ①织田信长的“长”应该读“长城”的“长”，因为信长日文是のぶなが，ながが就是“长短”的“长”，这下你明白了吧？也希望今后大家都不要读错了。②两种形式都可以，如果是比较长的稿子，那我还是推荐用附件形式。

Q 胜负师你好！我有一个关于《铁拳5》的问题想请教：游戏中Law如何在一些特定招式（如RK LK RK）之后，转换为特殊步法的？（就是看上去很拉风的那种）我试过多次仍不得要领，望阁下百忙中指教一下，不胜感激！【无名指】

A 你所说的步法一般称之为“龙构”，可以在很多招式之后进入这一架构，因为在出招表中有，所以这里就不一一列出了。龙构在特定招式后的进入方法是输入←→←→，因为需要一气呵成地快速输入，节奏与时机也很重要，所以还是比较有难度的。（你可以试着一点一点加快速度，直到能够快速使出龙构中的招式为止）龙构多用于大威力的连续技中，是洛的练习者必须掌握的基本功，所以想用好洛是一定要下苦功的，这也就是个熟能生巧的过程，而且不能间断练习，因为手感一断，可能又需要练上一整天才能恢复。编辑部专攻洛的小编是沙罗，他前一阵玩龙构非常熟练，连续技里接李小龙招牌式的飞脚也不在话下。可这几天没练就失误连连，也正是这个道理。

Q 胜负师，你好！作UCG的读者已经四年了，一直没给你们发信，这可能是我自己比较懒的缘故。（-_-b）26岁的我应该算是一个大龄玩家了，而我猜测在各位小编中这个年龄的也算大龄了吧。平时比较忙，虽然买了不少游戏，但是真正能好好品位的确实不多。这次我是遇到了一个难题要求助“老胜”你了（由于不知道你的年龄，故不敢乱叫，还是老胜比较亲切）。《GT4》可谓目前为止赛车游戏之王者，而且还支持HDTV，真是不可不玩呀！可问题是我不知道如何才能调出1080i。我家的电视是康佳的29寸数字高清电视，可支持1080i 60hz。我试着接了一次，可是不论我接YCrCb，还是YPrPb接口不是没有图像，就是即使有图像也是黑白的而且不合有很厉害，根本无法游戏。我不知道是不是我没有机顶盒的原因，还是有其他设置或是连接有问题的缘故。望老胜你能抽出点宝贵时间多加指点，不胜感激！热盼！祝UCG越办越好，各位小编工作顺利。【aaron lee】

A 虽说自己总是以“小胜”自称，但实际年纪还比您略长一点，小胜、老胜什么的各位想怎么叫都行啊，觉得亲切就好。《GT4》的确是好游戏，也比较适合大龄玩家。至于1080i，你可以在OPION中找到相应的选项来调成画面的显示模式。（对应480P、1080i的游戏几乎都有这样的调节选项）只是国产的一些价格比较低廉的HDTV一般都有个让人比较不爽的毛病，那就是普通的显示模式和逐行模式的连线插孔是分开的，这样就不能即时切换了。所以，你在调成逐行显示之后还要把连接线接到逐行的相应插孔中。而品牌HDTV则只用一套连接线就行了，在调节了游戏中的选项之后就会立即变成逐行模式。不过我对你所说的那个型号的电视并不了解，请你再看看说明书，多试试各个插孔吧。

Q 小弟来自天津，我的“354”已经Perfect了，全武器+全珍贵/Lv 20道具+全人物经满+8名“天下奇才”（绝没用金手指，是我用汗水换回来的啊）。但在前两天重温的时候发现“音乐鉴赏”的那一栏里，第27首曲子为“？？？”。所以想请教纱迦，这首曲子需要什么条件才能出来啊？哪个关卡，选什么人物，以及满足哪些条件才能出来，我现在就差了这一首曲子了。由于实在是没有太多的时间去玩这个游戏，所以只好向编辑部求救了。为了我的完美记录，还请纱迦大人多多帮忙啊！万分感激！【林无双】

A 这首音乐的的名字是败北·总大将，出现条件想必很清楚了。其实，要是这首曲子始终不出现的话，你的《真·三国无双4》才能算玩得够完美吧？呵呵！

Q 胜负师：你好，小弟首次来信，万望回复以搭救小弟出苦海。①《影之心II》DC版我玩了90多个小时，连七福神也打胜了，就是找不到方法去打所罗门王。②如何取得主角的最强变身（天凯凰）。③我取得的白狼和世界地狼的印记有十三个了，请问最后两个在那里。谢谢！祝贵刊愈办愈好。【广州读者：KIIW】

A ①《影之心II》中的72纹章分别代表着所罗门72魔神，游戏中盘得到“所罗门之键”后就可以在菜单画面中配置这72纹章，如果某区域的纹章全部配置正确的话属于该区域的纹章就会追加新的魔法。完成全部莎拉的试炼、全纹章收集并全部配置正确以后和莎拉对话就会与隐藏BOSS所罗门王发生战斗，胜利后得到究级纹章ソロモン。②天凯凰的入手方法1.将所有融合怪兽属性提升到MAX，并且取得ネオ·アモン和狩天童子；2.进入铜铎并且见过珍妮；3.进入グレイヴヤード并且在寄生木下取得再生之露；4.进入欲望之间与威尔的父亲战斗。③最后两只狼，ロボ在风之森，而怪人ウルフ在蒙马特。

Q 胜负师你好，我有2个问题：一是听说PS2的70000系列主机不支持金手指，是这样的吗？有方法解决吗？第二个是《生化危机4》移植到PS2上会不会增加新的要素？【Email问题】

A 70000系列主机打开碟舱的方式是PS那种开盖式的，在开盖之后，金手指程序就会中止，所以现在市面上主流的金手指70000系主机都没办法使用。至于有没有专门针对小PS2的金手指系统尚没有得到相应信息，所以这个问题暂时没有解决办法。（如果有玩家发现小PS2能够使用金手指的方法请一定告知）从E3的情况来看，PS2版《生化4》里确定新增的内容是一些关于ADA的剧情，其他新要素并不明朗，但应该会有吧。

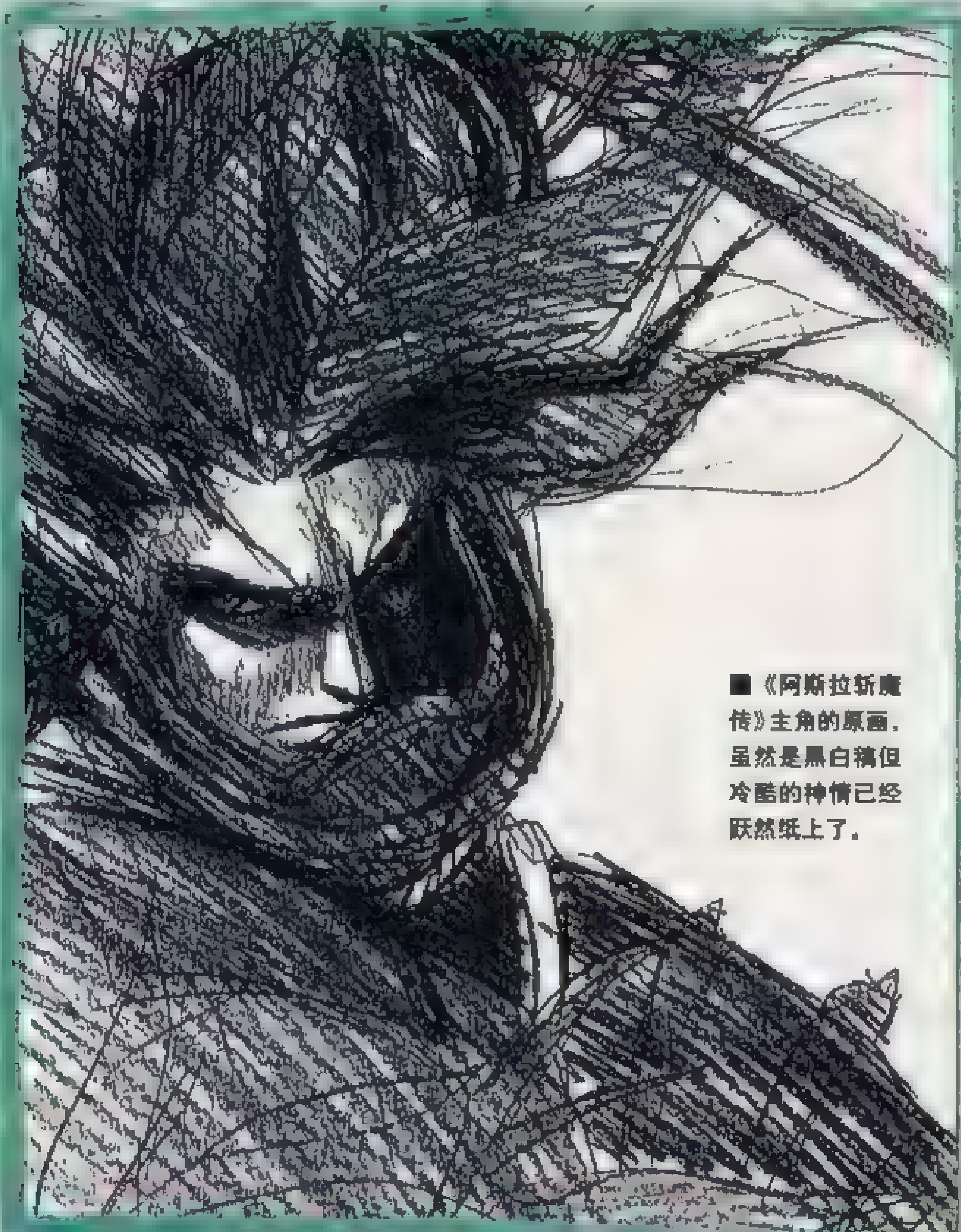


本期主持 阿修

绘梦人 北千里



说到SNK的格斗游戏，人们首先就会想到当中那些充满个性的角色。而在这众多格斗游戏角色中，《侍魂》的人物因为手持各种武器而显得独树一帜。而说到《侍魂》的人物形象，就不得不提到先后负責过这个系列的人物设定的两名画师——白井影二和北千里。今天我们要介绍的画师就是北千里！



■《阿斯拉斩魔传》主角的原画，虽然是黑白稿但冷酷的神情已经跃然纸上了。

北千里，狮子座B型血，真名不详。“北千里”是他在参与游戏设计工作时所使用的笔名，在网络上他会使用另外一个叫作“くろまぐろ（意为黑金枪鱼）”的笔名。

北千里这个笔名最初为广大玩家所熟知，是在SNK推出NEO · GEO64版的3D《侍魂64》的时候。当时，《侍魂》在玩家中已经拥有了很高的人气，白井影二先生用水墨画风格表现的古代剑士形象几乎已经成为了这个系列的代名词。不过，随着游戏风格的变更，令已有的人物形象焕发出新的面貌就成了一项很重要的工作。而擅长用电脑作画、风格与白井先生大相径庭的北千里很好地完成了这个工作。

细致中的奔放





与白井先生的水墨写意不同，北千里笔下的人物总是显得非常精细。这和北千里独特的作画方式是分不开的：无论是描绘人物的动态结构还是服装的纹路，他总是喜欢结合人体结构以及服装裁剪工艺等参考书，如同庖丁解牛般将一个完整的形象分解开，然后在脑海中用分解后的基本元素进行重组，最后创造出一个完美的形象。对于北千里来说，只要是他设计的人物形象，他就一定做到能够从上下左右全方位将其重新描绘出来，这样才算达到标准！这样的绘画方式不仅让他能够描绘出人物的各个细节，也非常利于将2D的原画转换成3D的造型！

同时，正是由于北千里对人体结构把握得十分透彻，所以他能够在保持严谨结构的同时让角色摆出各种富有动感的姿势，而且绝对不会出现结构变形的情况！这一点上，他和我们以前介绍过的Capcom首席女画师西村绢很像，在肌肉、骨骼的变化完全符合现实的情况下进行适度的夸张，让人觉得人物的动作舒展而且自然！相信这也是很多学画的人十分喜爱北千里的一个重要原因吧！



可以说，北千里的人物设计是“《侍魂》系列”转型的一个重要助力！但是，很可惜的是，一个游戏的成功光靠画师是不够的！SNK对于3D游戏设计经验的缺乏最终导致了这个系列3D化的失败。之后的续作《阿斯拉斩魔传》和PS版的《剑客异闻录 苏醒的苍红之刃》，虽然其人设都受到了广泛的好评，但是游戏本身的不完善最终没能改变这个系列的命运……





随着SNK经营状况的恶化以至最后的倒闭，原来该公司旗下的众多画师也纷纷转投别家。比如以《格斗之王》人设而著称的森气楼就加入了Capcom的设计部，与西村绢等Capcom老牌画师成为了同事。北千里加入的是Capcom旗下的子公司Flagship。这家公司是1997年由冈本吉起牵头成立的，主要负责为Capcom以及其他游戏公司提供剧本、形象设计等服务。在之后很长一段时间内，北千里都没有什么特别的作为。



练习用的原创人物

2002年，Capcom宣布开发街机版的3D格斗游戏《Capcom全明星格斗》，并公布了初期画面。这个游戏的人设就是由北千里负责的。不过后来由于种种原因，游戏的开发被终止了。不过为该游戏原创的女主角英格丽特则保留到了2004年推出家用机版2D格斗游戏《Capcom Fighting Jam》中。之后，北千里还为多家游戏公司提供过设计服务，甚至包括我国的网络游戏公司。

北千里最近的一项工作是为任天堂的S·RPG名作《火焰之纹章 苍炎之轨迹》进行人物设计。《苍炎》是系列第一作3D化的作品，也是时隔5年来首次回归家用机的作品。任天堂这一次并没有继续请早年为SFC版设计人物的土屋杏子、广田麻由美等人，以及GBA版的人设金田荣路负责本作，而起用了隶属别公司的北千里，或许就是看中北千里笔下的人物富有立体感和动感、易于3D化吧！



《CAPCOM全明星格斗》未采用设定图



《苍炎之轨迹》部分人物

大家的秘密花园

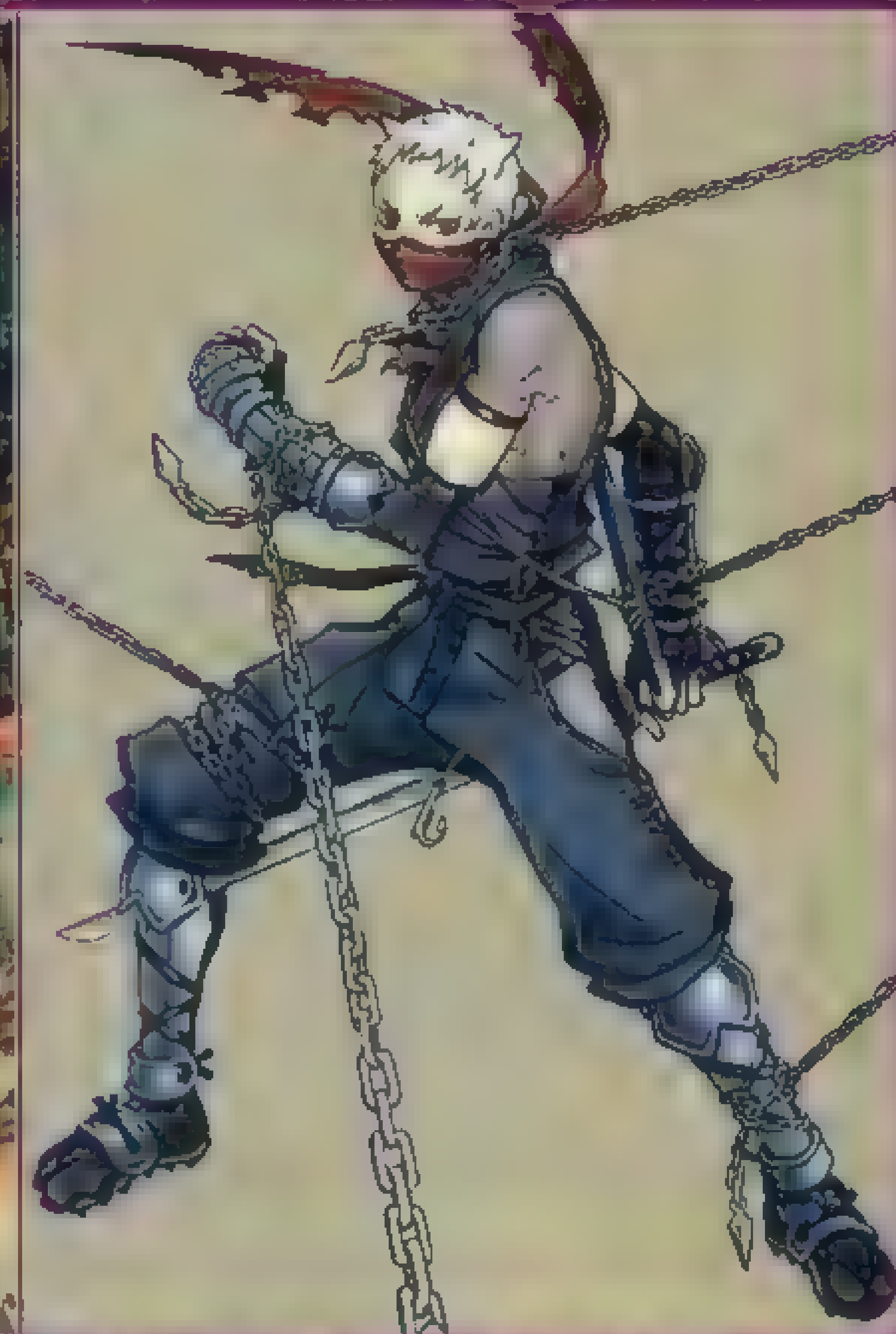
一起来分享大家的秘密画卷

关键词：来自大家的秘密花园

主持人SOUL语：又是合刊了，这是TGG史上第一次以2/3为专题来作的合刊，SOUL也正好有机会再来个2页的众小编共同参与的"秘密花园"，不过要想上花园，还必须经过SOUL的严格审查，这样才能保证花画令大家满意哦。



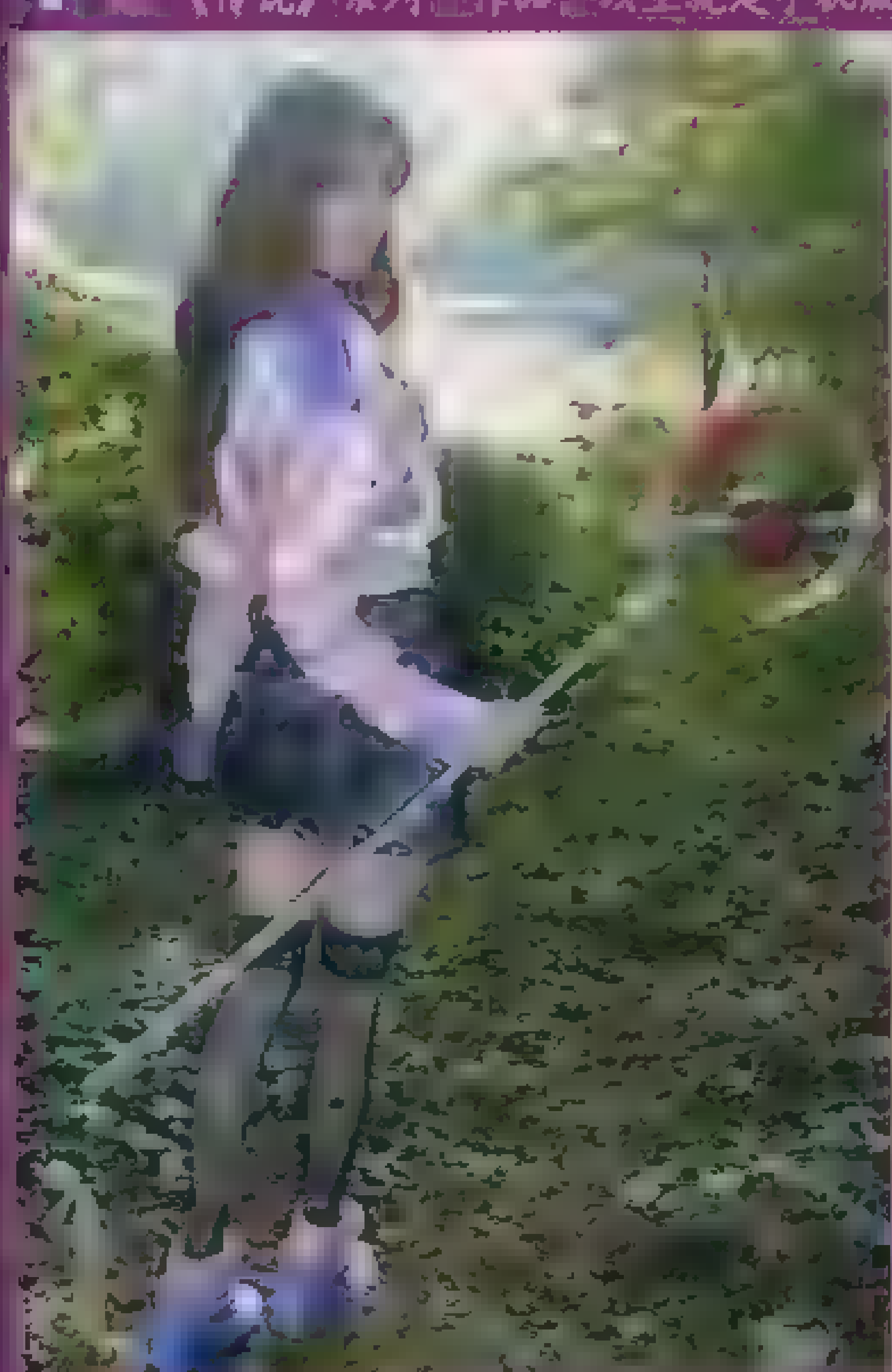






……《传说》系列……作品，以上就是手机版传说的人设图。（纱迎提供）







《龙珠》的布欧也能COS得这么像模像样，尤其是布欧那坏笑的样子。（纱迎提供）



《浪漫沙加·吟游者之歌》插画，林智美的画功一如既往的华丽、神秘。（邪魔天使提供）

www.plumbook.cn







↑《最终幻想X》中尤娜跳舞来送魂的那段CG早在游戏发售之前就公布了，那一幕实在太美了！上面这幅同人画以油画的形式再现了那至美的场面，另有一番意境。[卡伦提供]

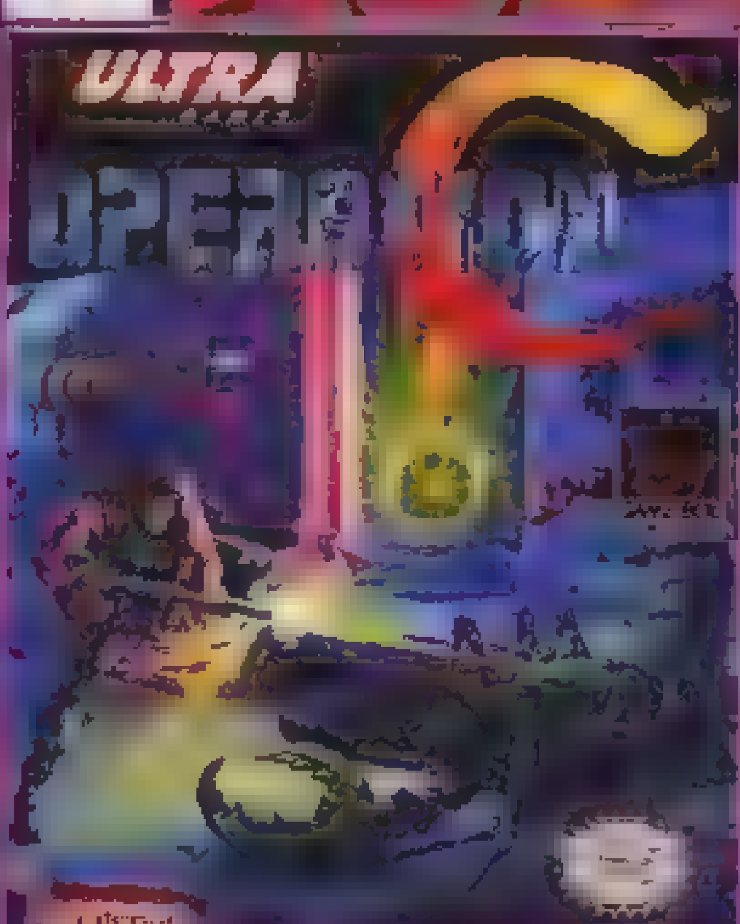
←《最终幻想X-2》同人画，这幅属于卡哇伊风格的日式画风，这里不由得再次赞叹野村哲也的人设水准。[卡伦提供]

↑ 漫画，本作也将推出电影，主角由尼古拉斯·凯奇扮演。[SOUL提供]



↑哈哈，这是国外几位可爱的玩家恶搞的"教室格斗"……注意看他们的表情，还真是投入啊。[胜负师提供]

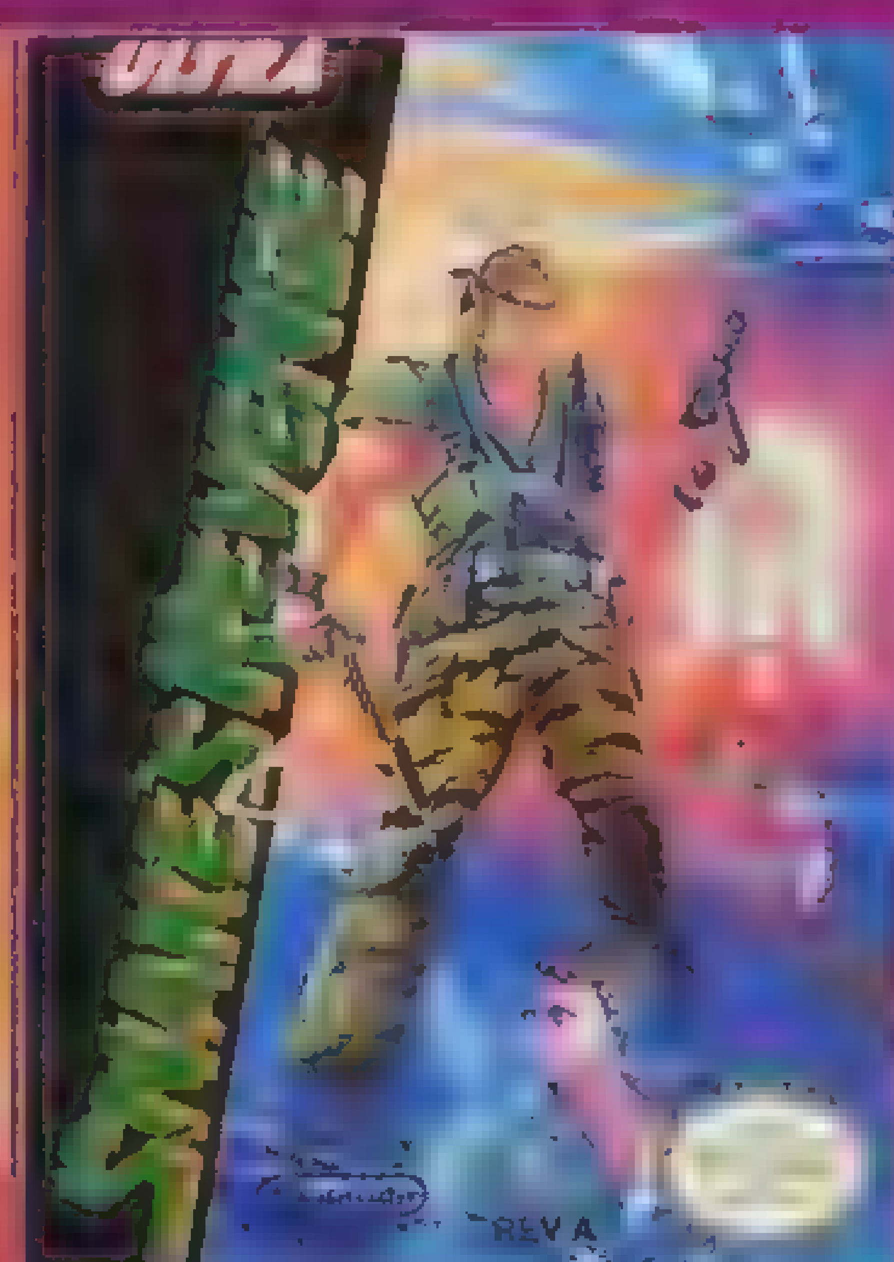




↑……游戏《一笔吃豆》的美版封面，相当养眼。另外SOUL觉得像《一笔吃豆》这种又有创意又好玩的游戏能够被创作出来真是太了不起了。[SOUL提供]

←当年的GB《魂斗罗》美版封面，说起来《魂斗罗》前几年在PS2上推出过两作，可惜，今年没有再继续推出新作。[星夜提供]





↑《SNAKE'S REVENGE》，1990年Konami在FC上推出的作品，虽然的确是Konami推出的，也的确是那个类似的世界观，但其实本作并不是小岛秀夫负责制作的，而且现在Konami并没有将其列为《潜龙谍影》系列的一作，这其实也算是外传吧，就像是GB上的《潜龙谍影 通天塔》以及PSP上的《潜龙……王II》。[SOUL提供]

3DM-SMV
www.plumbook.cn

邪魔院

主持人邪魔天使的随笔

在小菲菲连续跳票两次后这次终于知道赎罪了，大家看到的就是我们伟大的胜负师的女版造型！本来为了配合本次的主题想让他给胜负师大人加上一副眼镜，但小菲菲以破坏美感为由断然拒绝。（Fate：你的恶趣味未免太邪恶了！邪魔：呜……）

这个月底的大作太多了，简直要人的命，看来只能将目标锁定在《NAMCO × CAPCOM》和《贝里克物语》上了。忽然觉得如果一天有100小时多好……



体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者　张宏

越简单的词汇越容易闹误会

日语中有些单词看上去很简单，很普通，比如“熱（あつ）い”（atsui，热的）和“水（みず）”（mizu，水），我就以这两个词为例来说个小故事。我有个朋友刘先生，他去日本多年了，一直做生意。有一次他去北海道的一个小地方出差，住进一家旅馆。卫生间里有冷、热水龙头，他想用热水洗洗脸，一拧热水龙头，发现里面没有热水。他想，可能是水管坏了或者是那个时间没有热水供应。于是他找来服务员，向她要一点热水，他是这样说的：熱い水をください。（atsui mizu wo kudasai。） 这句话没有语法错误，完全正确。没想到那个服务员脸上竟然流露出莫名其妙的神情，想了好一会儿，竟然回答说：实在抱歉，我们这里没有“あついみず”。刘先生很生气，这么大的旅馆怎么会没有热水呢？那个旅馆里确实有热水（服务台上有，锅炉上有，厨房里也有），那个服务员也是个老实人，决不会对客人故意撒谎，刘先生怎么也想不明白。后来我告诉他这是为什么：日本自古就是一个山清水秀的国家，在日本人的潜意识中“みず”就是指那种清澈、干净的凉水，比如河川中的凉水，瀑布中的凉水，小溪中的凉水等等。你要“あついみず”，在那个服务员的理解中实际上是要一种“又热同时又凉的水”，世界上当然没有这种奇怪的水，所以她琢磨好半天，只好说没有这种东西。 看到这里，有些朋友可能要问：热水用“熱いみず”，难道不行吗？当然行，但是这样表述不是地道的日本式说法，最好的说法是用“お湯（ゆ）”（oyu，热水），这才是一个地地道道日本特有的词汇，专门表示热水。如果刘先生当初用这个词，绝不会闹误会。我们中国人学日语时，老师有时不会把一个单词讲的这样清楚，这的确很遗憾。

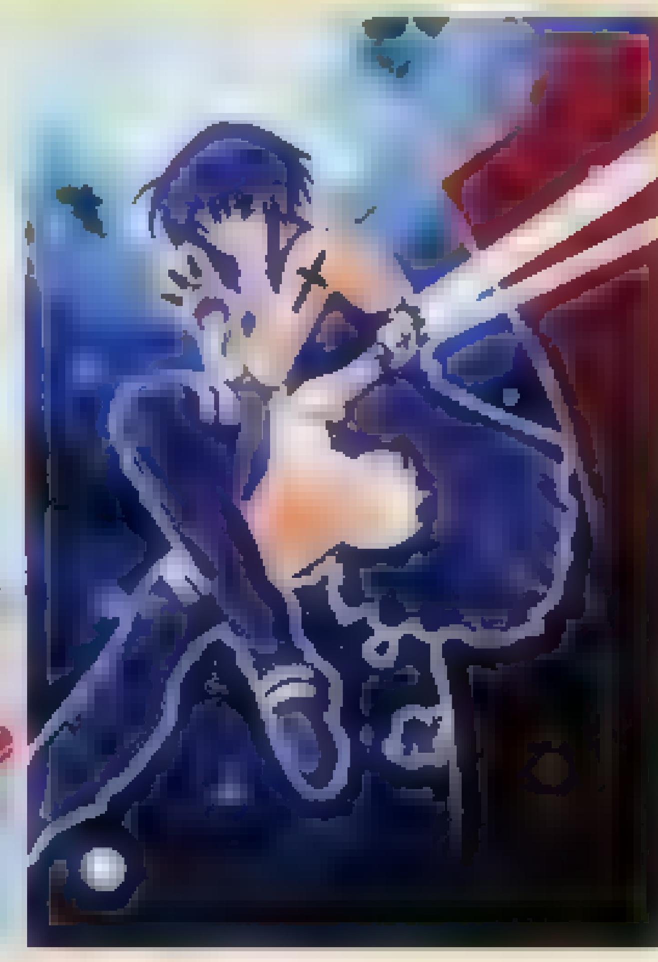
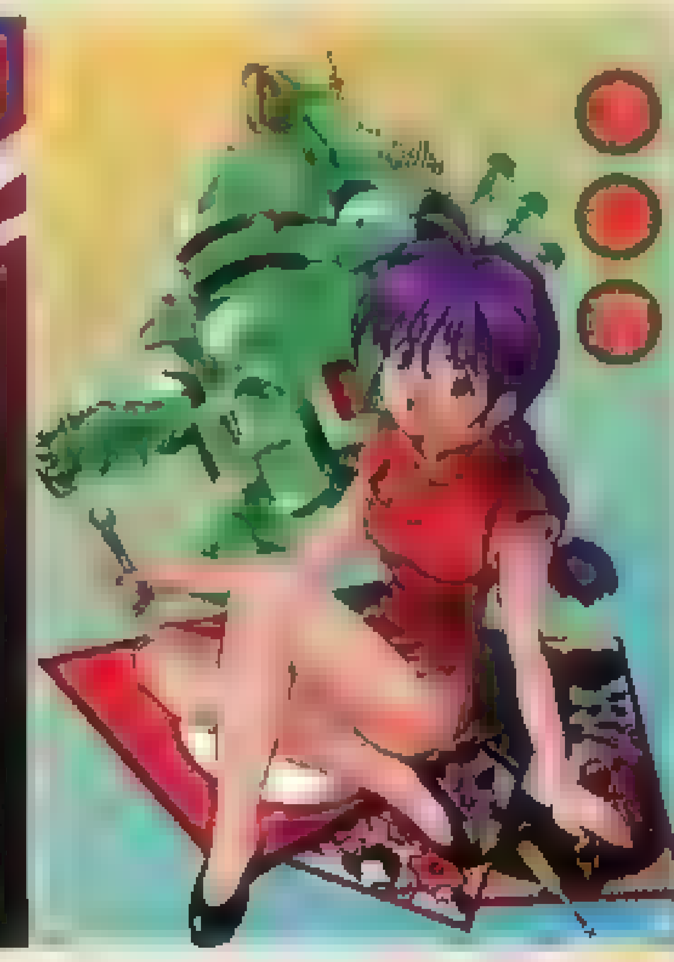


东瀛采风

眼镜娘

眼镜代表的是什么？是知性，是理智。记得以前看到一个人戴眼镜大家的脑海里不禁就会浮现出“知识分子”这四个字，显然，大家都将戴眼镜和有文化打上了等号。随着时间的推移，这种想法也在逐渐地淡化，不过有趣的是眼镜却越来越多。（近视人数的增加也算得上是现代病吧……）

在日本的动漫游戏界，特别是在恋爱游戏中，有一类女孩子是经常出现的，那就是“眼镜娘”。当然，这里的“娘”不是指的母亲，而是女孩的意思。戴眼镜的女孩总有一种充满智慧的感觉，也是很理性的，这的确符合一些人的审美倾向，但其实大家真正想的，应该是眼镜娘取下眼镜时的样子吧？这估计是个被很多电视剧或动漫用滥的情节：某眼镜女孩和男主公是好友，但男主人公却对那名少女没什么意思，但某一天两人无意撞在一起，眼镜女孩的眼镜掉落，男主人抬头一看发现取下眼镜的女孩简直可以用惊艳来形容……想必这就是“眼镜之下别有洞天”吧。（众编：打！哪有这种说法！）

经典台词鉴赏

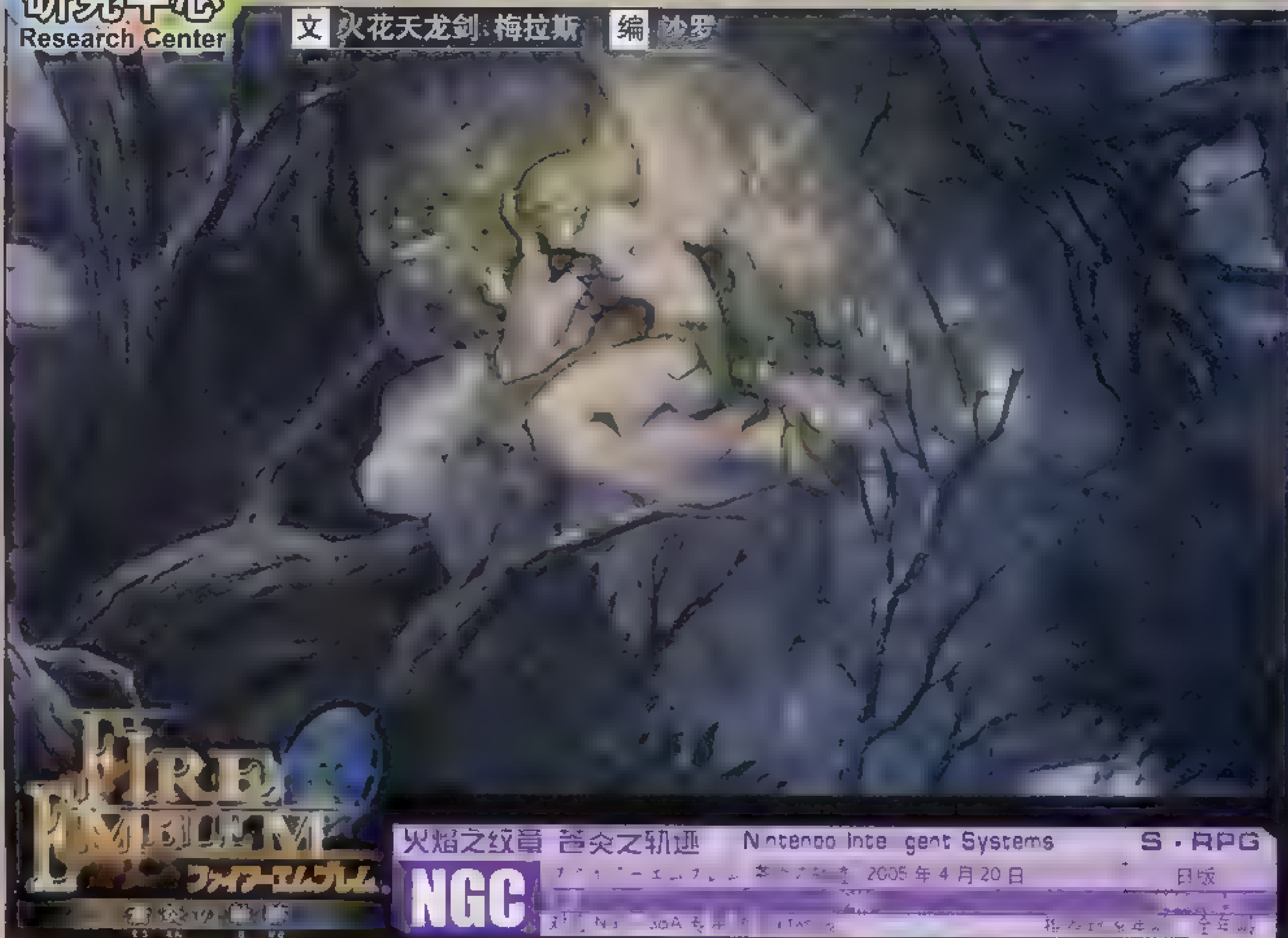
——鬼（おに）も世（よ）の乱（みだ）れも人（ひと）の迷（まよ）い心（こころ）があって生（う）もれるもの。

——鬼，以及世间的纷乱，都是由人那迷惑的心而产生的。

onimo yonomidaremo hitonomayo kokoro ga atte umorerumono。

不知道有多少读者看过《阴阳师》这部小说或者是它的电影，这就是小说和电影一开始时所说的一句话。鬼由心生，应该就是这样的吧。梦枕貘的小说《阴阳师》被誉为日本的《聊斋》、东方的《指环王》，其中阴阳师安倍晴明更是被无数作品引用。在游戏中这位传闻是九尾狐所生的最强阴阳师以多种姿态出现，不管是《御伽》中那白衫飘飘的美男子还是《九怨》中那超强的实力，都体现出这位“大师”的超高人气。以他为原型（或者说是他传人）的角色也层出不穷，《遥远的时空中》那俊美的阴阳师简直让人有犯罪的欲望。另外，电影《阴阳师》晴明大人的扮演者野村万斋真乃天人，将妩媚与睿智完美地结合在一起，与扮演源博雅的尹藤英明更是堪称最能体现原著意境的人选。

文 火花天龙剑·梅拉斯 编 沙罗



火焰之纹章 苍炎之轨迹 Nintendo Intelligent Systems S·RPG
NGC 2005年4月20日 日版





全角色支援回数一览

和CBA三作一样，本作同样存在支援对话的设计。不过角色间的支援好感度的提升方式和CBA版完全不同　在本作中，两个拥有支援关系的角色，只要在任意一关中一起出战，其好感度就能提升　和两人相邻待机多少回合无关。存在支援关系的两名角色只要一起出战一定回数就会在据点中出现支援对话的选项，对话后便能提升支援等级。以下为两名角色支援关系分别提升到C，B，A所需的出战回数。

[illegible]	ティアマト			オスカ			セネリオ			レテ			リュシオン			ライ			エリンシア		
	地光			地地			地暗			地天			地炎			地风			地光		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	8	3	15	6	3	3	5	7	7	4	5	5	5	3	3	1	1	1	1	0	1

[illegible]	アイク			ボーレ			キルロイ			ミスト		
	光地			光炎			光炎			光水		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	8	3	15	7	8	5	5	3	3	3	3	3

[illegible]	アイク			ケビン			ヤナフ			タニス		
	地地			地风			地雷			地地		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	6	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3

[illegible]	ティアマト			ミスト			チャップ			ウルキ		
	炎光			炎水			炎水			炎水		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	7	8	5	6	4	7	4	4	3	2	3	3

[illegible]	ティアマト			ワユ			ヨファ			ケビン			ウルキ		
	炎光			炎炎			炎风			炎风			炎水		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	5	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3

[illegible]	ガトリ			ヨファ			ヤナフ		
	雷光			雷风			雷雷		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	3	5	2	0	2	2	1	3	4

加特里	シノン			イレース			マーシャ			ステラ		
	光雷			光光			光炎			光风		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	3	5	2	4	4	4	3	4	3	3	3	5

[illegible]	アイク			ソーンバルケ		
	暗地			暗天		
	C	B	A	C	B	A
	5	7	7	4	5	3

瓦优	キルロイ			イレース			ラルゴ		
	炎炎			炎光			炎风		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	4	4	4	4	4	4	1	1	1

玛夏	ガトリ			ヨファ			ケビン			タニス		
	炎光			炎风			炎风			炎地		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	3	4	3	2	3	3	3	4	4	1	4	4

[illegible]	アイク			ジル			ムワリム			ライ		
	天地			天雷			天雷			天风		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	4	5	5	2	2	6	3	3	3	1	1	1

[illegible]	エリン ズ		
	风风		
	C	B	A
	0	1	1

[illegible]	オスカ			キルロイ			マーシャ		
	风地			风炎			风炎		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	2	3	3	3	3	3	3	4	4

[illegible]	ボーレ			ネフェニー			ツイハーク		
	水炎			水风			水地		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	4	4	3	4	4	3	3	3	3

ネフェニー	チャップ			ダラハウ			カリル		
	风水			风炎			风暗		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	4	4	3	2	3	3	1	2	2

[illegible]	イレース			チャップ			ムワリム		
	地光			地水			地雷		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	4	5	5	3	3	3	3	3	3

[illegible]	ステラ			トパック		
	风风			风炎		
	C	B	A	C	B	A
	3	4	4	3	3	3

[illegible]	ミスト			レテ			ハール		
	雷水			雷天			雷风		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	1	2	2	2	2	6	1	1	2

[illegible]	ガトリ			サザ			マカロフ		
	风光			风风			风雷		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	3	3	5	3	4	4	3	3	4

[illegible]	ステラ			[illegible]			[illegible]		
	[illegible]			雷风			[illegible]		
	C	B	A	C	B	A	C	B	A
	3	3	4	1	2	2	1	2	1

©20[illegible] Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS
www.plumbook.cn

各关卡奖励经验条件



二周目后就可以开启是否在战斗后显示奖励经验的获得条件了，其实总的来说，大部分情况下奖励经验值的获得条件就是过关要尽量快，有脱出点的关卡我方角色和NPC要尽量全部脱出，除此而外基本可以确认的是，有NPC的关卡的奖励经验量和NPC存活多少没有关系，不需要全灭敌军的关卡是否全灭敌人也和奖励经验量没有关系。需要特别注意的关卡主要有四个：

10 第10章

这关若不惊动敌方的看守卫兵过关，可得到700点经验。

不惊动敌方的卫兵是指不能进入敌卫兵的移动后攻击范围（NPC也不行），不过被右上方的敌BOSS和其身边两个弓手发现不算惊动，很像《MGS》的一关，所以只需要出动主角，盗贼及几个骑兵，飞兵（用来带人）即可，敌兵的攻击范围的查看锁定功能一定要打开以方便攻略，总之是很烦人的一关就是了，稍稍有一点失误就只能RESET。Maniac难度下要达成获得奖励经验条件难度极大，需要精确的计算和判断。虽然被敌人发现后，消灭增援敌军获得的实际经验是超过700的，但相信还是有不少人会愿意去尝试这个挑战。

11 第11章

不杀死自警团士兵过关，可得到400点经验。

找一个高防御的角色（比如第10章加入的重步兵）拆掉武器后去吸引火力，然后趁机让兽人去说得剑士ツイハーク，说得完后立即离开，不要把第4回合出现的龙骑士援军引过来。也要注意避开第8回合在右黑骑士出现的那块区域。

19 第19章

不能杀死乌鸦族的敌人，尽快将BOSS ネサラ吸引下来，再让两个鸟人去说得他，之后他会去和リュシオン对话，而战场上所有乌鸦族敌人都会变成NPC并撤退，奖励EXP视NPC撤退数量而定。

22 第22章

不杀死任何一个僧侣和司祭，过关后可以得到700点经验。同时可以得到S级的女神之杖。

两侧的僧侣不具攻击力，但是挡住了去路，要充分利用体当指令将他们推开，当然推的时候要注意后面的空位，不要形成死路。中央的司祭带光魔法，所以我方角色不要带能够间接攻击的武器以防止因为反击将他们杀死，也不要站到他们相邻一格，假如对方堵路的话依然要用体当推开。所以很多人戏称这关就是玩仓库番……当然嫌麻烦的话，拿完道具后直接用远程魔法将BOSS干掉也未尝不可。

[illegible] / [illegible]

ザトリ			ウエ			モウディ			ツイハーク			ルキノ		
光光			光炎			光水			光地			光地		
C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	5	5	1	1	1

[illegible] / [illegible]

ティアマト			ボーレ			ヨファ			モウディ			ジル		
水光			水炎			水风			水水			水雷		
C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
3	3	3	6	4	/	1	2	4	3	3	3	1	2	2

[illegible] / [illegible]

キルロイ			シノン			マーシャ			ミスト			タウロニオ		
风炎			风雷			风炎			风水			风雷		
C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
3	3	3	0	2	2	2	3	3	1	2	4	1	2	2

[illegible] / [illegible]

イレース			ミスト			ソーンバルケ			ウルキ			ライ		
水光			水水			水天			水水			水风		
C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
2	3	3	3	3	3	2	2	/	3	2	2	1	1	1

[illegible] / [illegible]

セネリオ			モウディ		
天暗			天水		
C	B	A	C	B	A
4	5	3	2	2	/

[illegible] / [illegible]

サザ			ダラハウ			リュシオン			カリル		
炎风			炎炎			炎炎			炎暗		
C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
3	3	3	1	3	3	1	2	2	2	2	2

[illegible] / [illegible]

レテ			ツイハーク			ラルゴ		
雷天			雷地			雷风		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
3	3	3	3	3	3	1	1	1

[illegible] / [illegible]

ネフェニー			トパック			ラルゴ		
炎风			炎炎			炎风		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
2	3	3	1	3	3	1	1	1

[illegible] / [illegible]

アイク			トパック			タニス		
炎地			炎炎			炎地		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
5	3	3	1	2	2	2	4	5

[illegible] / [illegible]

ボーレ			キルロイ			モウディ		
水炎			水炎			水水		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
2	3	3	4	3	3	3	2	2

[illegible] / [illegible]

ワユ			ムワリム			ダラハウ			タウロニオ		
风炎			风雷			风炎			风雷		
C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

[illegible] / [illegible]

オスカ			シノン			ルキノ		
雷地			雷雷			雷地		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
3	3	2	1	3	4	1	1	1

[illegible] / [illegible]

オスカ			マーシャ			リュシオン		
地地			地炎			地炎		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
3	3	3	1	4	4	2	4	5

[illegible] / [illegible]

ネフェニー			トパック			ジョフレ		
暗风			暗炎			暗炎		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
1	2	2	2	2	2	1	1	1

[illegible] / [illegible]

ヨファ			ラルゴ		
雷风			雷风		
C	B	A	C	B	A
1	2	2	1	1	1

[illegible] / [illegible]

アイク			レテ			モウディ		
风地			风天			风水		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1

[illegible] / [illegible]

ジル			マカロフ		
风雷			风雷		
C	B	A	C	B	A
1	1	2	1	2	2

ルキノ / 露琪诺

イレース			ヤナフ			エリンシア		
地光			地雷			地风		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
1	1	1	1	1	1	0	2	1

[illegible] / [illegible]

フォルカ			マカロフ			ルキノ		
风风			风雷			风地		
C	B	A	C	B	A	C	B	A
0	1	1	1	2	1	0	2	1

[illegible] / [illegible]

カリル			エリンシア		
炎暗			炎天		
C	B	A	C	B	A
1	1	1	1	0	1

[illegible] / [illegible]

アイク			ジョフレ		
天地			天炎		
C	B	A	C	B	A
1	0	1	1	0	1

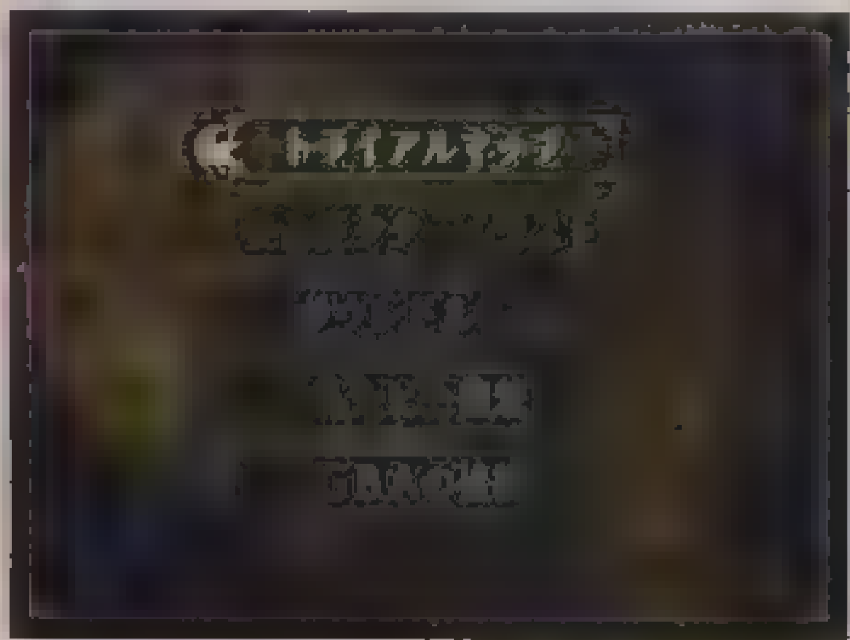
注：由于最后几关加入的同伴并没有任何的支援效果因此这里就不把他们的表格列出来了。

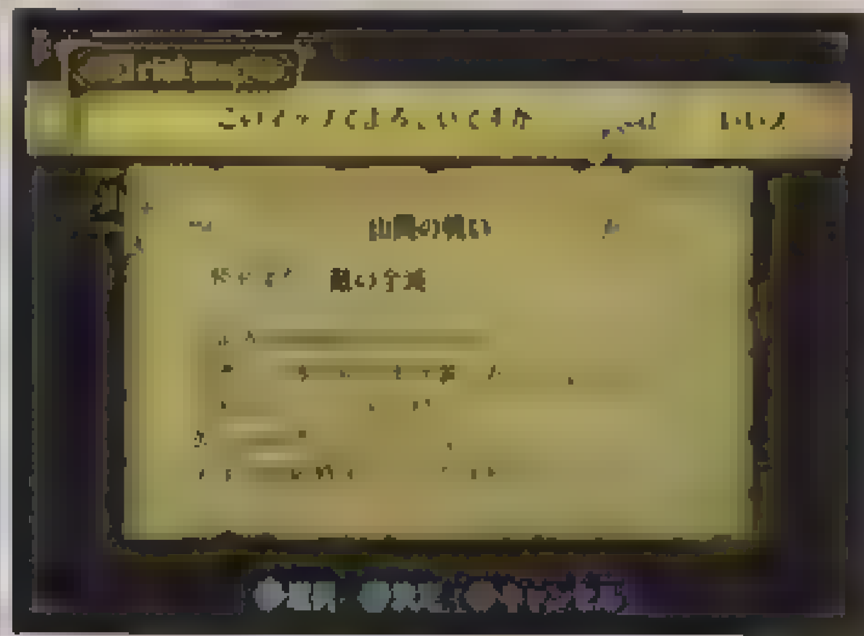
豆知识 1

- 难度越高，故人所持物品和特技也会有变化，后期甚至会有拥有奥义特技的敌人出现。另外19章的鸦王ネサラ在H及M难度下带着化身腕轮，因而在N难度下待其化身状态消失后再用围攻将其击败的打法便不适用了。
- 高难度下部分角色的加入方法会改变，如第10章的几个NPC在N及H难度下都不需要说得，而M难度下则要说得后再从脱出点脱出才会加入。终章的鸟人援军在N难度下是第二回合登场，而在H及M难度下则要在第一次击倒最终BOSS后才会出现。（H及M难度这关最终BOSS会变身）

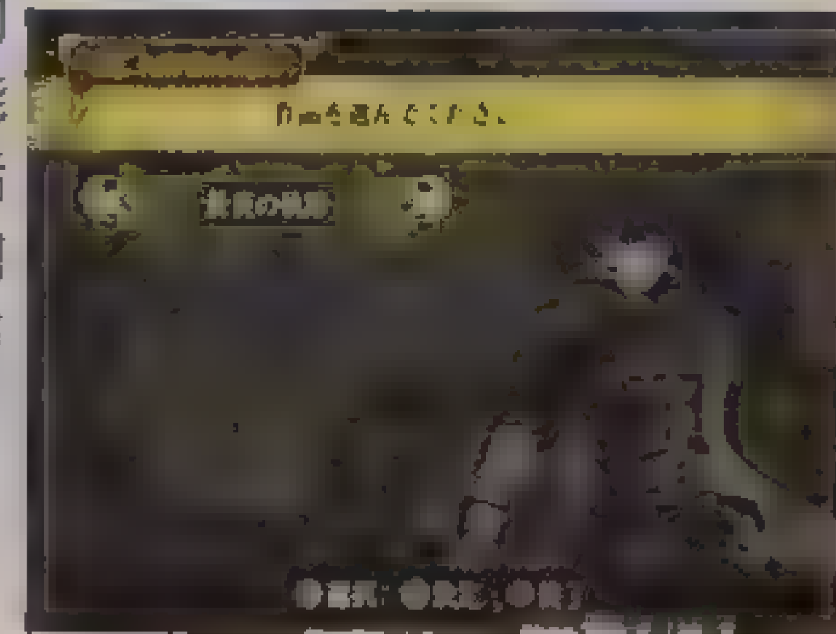
通关后的追加要素

1，挑战模式：挑战模式一共有6个地图，N难度通关后有1个，H是2个，M是3个，同时分别和GBA二作通信后还可得到三个地图。





2，人物原画：通关后可以查看我方人物的原画，标记为“？？？？”的则是过关时还未收得的角色，要注意的是终章的兽人援军必须选择ジフカ才能看到他的图。另外和GBA二作通信的话可以看到这二作的人物原画，其中《封印》和《烈火》的角色全齐了，而《圣魔》则只有一部分的原画，十分遗憾。

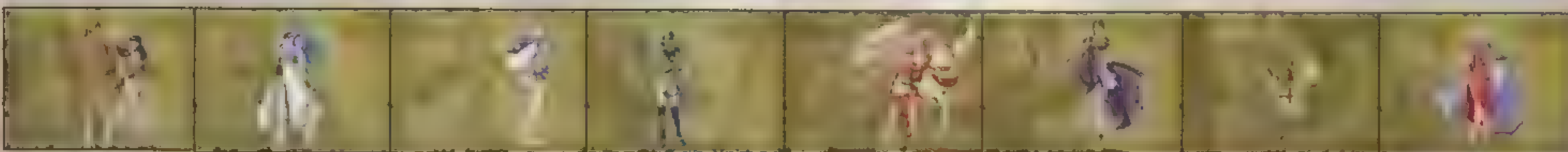


3，音乐鉴赏，总共64首曲子。

4，过场动画回放

5，与GBA三作进行通信

另外多周目通关后可以在挑战模式里使用敌方BOSS角色，分别为3周目通关后可使用オリヴァ，5周目シハラム，7周目プラハ，10周目プライス，传言15周目后可用最终BOSSアシュナード，是否能使用漆黑骑士，狮子王等等还是个谜。



终章S光魔法偷盗方法

终章敌方司祭身上带着S级光魔法，一般情况下是无法得到的。但是按照以下方法可以偷盗S级光魔法，以及一些其他本来无法偷盗的魔法。

A方法

适用目标： 目标身上不带加血杖、或只带着一种魔法、身上带有补血药。

1、用封魔杖将其封魔，不能使用睡眠。

2、攻击被封者，将其打到伤血即可，并且不能让别人给他加血。

3、目标使用伤药回复HP，同时使用后自动卸下所装备的魔法。

4、盗贼动手偷盗该魔法。

B方法

适用目标： 身上带加血杖并有两种魔法

1、打伤一个目标加血范围的敌人，迫使目标对此敌加血（AI判定中加血优先于伤敌）

2、目标加血后自动更换武器

3、盗贼动手偷盗该魔法

此方法除了偷盗S光之外，最有价值之处是还可以用来偷盗一些远程魔法。

腕轮附加成长率

单位：%

名称	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
剑士の腕轮	0	0	0	5	0	5	0	0
兵士の腕轮	5	0	0	0	0	0	5	0
战士の腕轮	5	5	0	0	0	0	0	0
弓兵の腕轮	0	0	0	5	5	0	0	0
重骑兵の腕轮	0	5	0	0	0	0	5	0
骑士の腕轮	5	0	0	0	5	0	0	0
天马骑士の腕轮	0	0	0	0	0	5	0	5
龙骑士の腕轮	0	5	0	0	0	0	5	0
魔道士の腕轮	0	0	10	0	0	0	0	0
神官の腕轮	0	0	0	0	0	5	0	5
盗贼の腕轮	0	0	0	5	5	0	0	0

部分职业评析



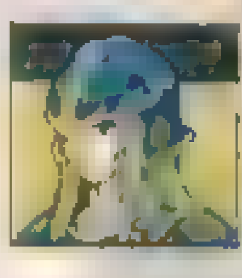
再移动和救出是骑士系最大的优势所在，可以救出全部步兵，奥义是太阳（技％），发动率比较高而且还能和必杀同时发动，但是第二武器若选择弓的话将不能使用长弓和S级弓，人物方面一开始作为高级职业登场ティアマト成长率出乎意料的高，可以一直用到最后而不像系列传统那样被早早地抛弃，ステラ和ジョフレ都有精英，比较好培养。マカロフ成长率不错，但外貌……作为本作四大猥琐男之一，估计会被很多人无视。



回复系的中坚力量，但转职前比较难升级，尽量多灌些EXP吧，キルロイ转职后是我方惟一能用光魔法的人，魔力成长不错。奥义阳光为敌防减半，不能和必杀同时发动。ミスト转职后的女武神不能用魔法而改用剑了，但是迫于上限低下依然只是二线支援用角色。奥义为太阳。



这次的弓兵特色鲜明了很多，主要是由于S弓和长弓变成了其专用武器，シノン的成长率很好，可惜第二次加入要到第18章。ヨファ刚加入时只有1级，要想练的话还得靠灌EXP才行。特技狙击为命中加倍，一定确率敌睡眠（技／2%），比较实用。



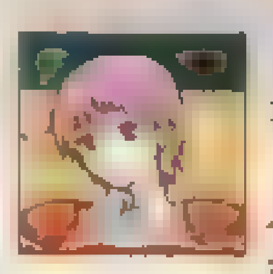
枪兵可以算是重甲的轻量版，移动力有保证，各项上限都还不错，再加上人气极高的ネフェニー MM，相信喜欢用的人会很多。奥义月光，不能和必杀同时发动，ネフェニー初期就有怒，可惜因为技能点上限的关系和后来的月光奥义冲突，如何取舍自己决定吧。ダラハウ虽然成长率不错，但是外貌太过猥琐了……



这作魔法师依然还是挺强的，配合待伏，连续等特技更好用，只是奥义阳光和必杀冲突，セネリオ的高魔力成长加上初期拥有的连续特技使得他成为我方最强魔法师，イレース的魔力成长略低但是力量成长比较高，转职后可以用轻器，虽然不能指望作为物理战斗力，但是在魔法师之间的对决时使用轻器攻击偶尔也能起到不错的效果。后期加入的贤者ユリシーズ成长率很好，而且还自带见切特技，只是成长空间不太大。



从GBA三作越来越弱的剑圣在本作中终于稍稍抬头，很大程度上依赖于奥义流星的回归，但是力的低上限和后期敌方枪兵太多依然无法让剑圣能够成为独当一面的人物，流星的威力被削弱，武器的损耗也是一个问题。不过考虑到剑圣这个职业在历代一直都有很高的人气，所以实在要用的话，沙漠那关加入的ツイハーク无疑是最佳人选，无论是初期能力还是成长率都令人满意，初期就带着流星也能省下一本奥义书。



相对于龙骑来说，天马的优势就在于魔防和速度，配合全特效防护对付敌人的远程魔法师颇为有效，但低上限导致和敌人大部队的接触战时有些力不从心。奥义冲击（发动率技 2%）很废，不建议学。二天马中タニス的援军特技相当无耻，エリンシア虽然有无限专用剑，但力的低上限也很难让其发挥效用，倒是高魔力依靠魔法剑攻击还有些价值。可惜加入已经是终盘阶段，作为系列传统的三角攻击没有战斗动画，颇无观赏价值，令人感到遗憾。



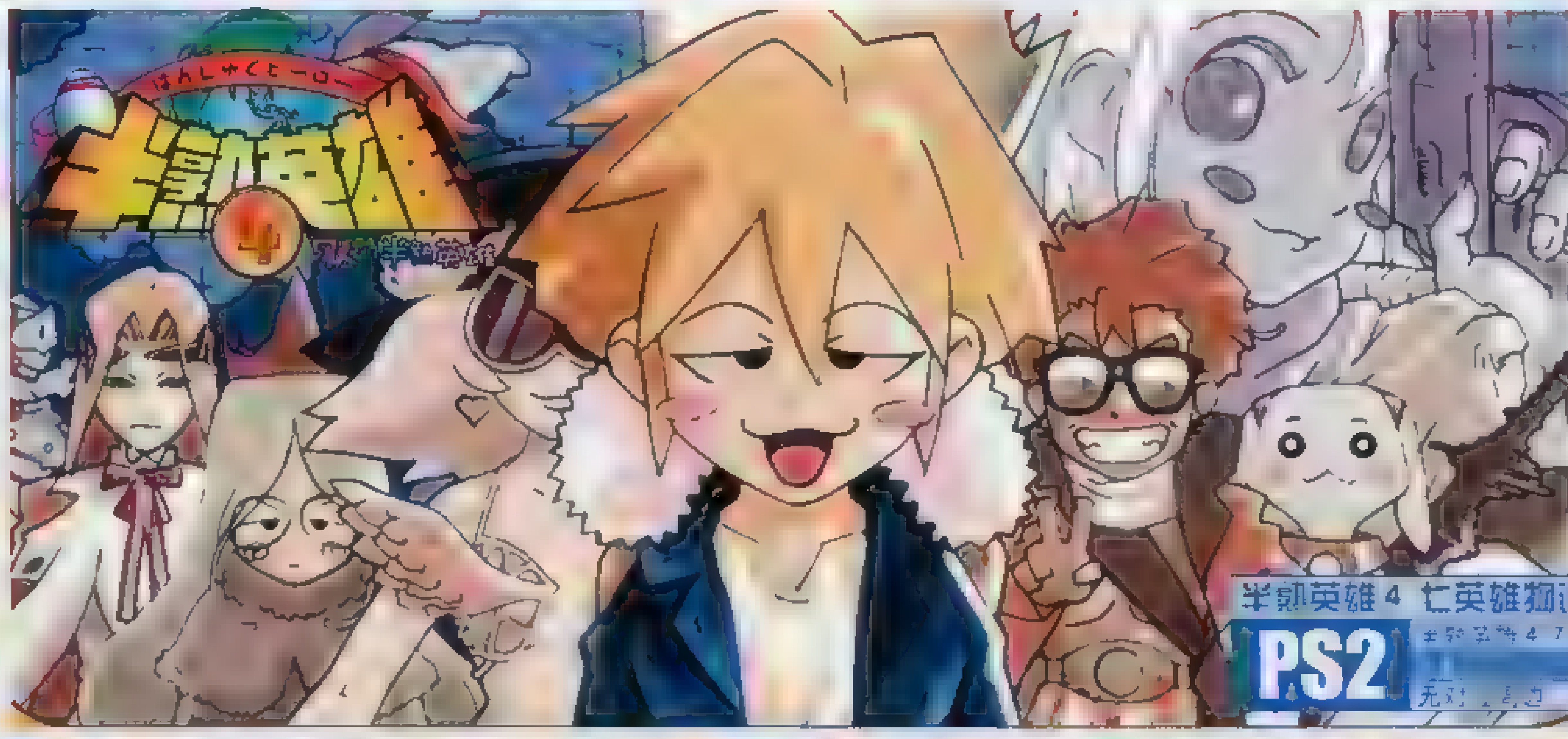
开宝箱和开门必须的支援角色。由于这次可以偷盗敌人未装备的武器，因而盗贼这个职业价值提高了很多，フォルカ可以剧情转职为杀手，而且和GBA版相比保留了偷盗能力，奥义瞬杀。但由于上限问题以及只能装备轻器，依旧无法成为主力战斗人员，瞬杀的发动机率太低（发动必杀的情况下再×50%），本作中最强轻器也只附10的必杀，因而不能抱以太大期待。サザ拥有大器晚成，但成长率不高，且意义并不大。

豆知识

● N难度下前几关会有系统教学。● 难度越高、敌人的能力越强，初期配置和援军的数目都更多。● 难度越高，过关后的奖励经验越少，如10关在H难度下NPC每逃离一个同伴经验加10，而M难度只有5。● H及M难度下战场上有雾（即视界范围限制）的关卡，在N难度中没有。● 在N难度下有关卡会出现两个隐藏关卡，而另外两个难度通关后出现的关卡数则更多。

注：Normal、Hard、Maniac难度分别用N、H、M简称。

文 D·S



“《半熟英雄》系列”向来以幽默搞笑著称，本作也不例外。还有，这绝对不是挠着胳肢窝硬逼你发笑的恶俗，而是那种会令你产生会心一笑的幽默感。当众名游戏、动画与漫画中的著名人物及经典桥段——以另类的方式被诠释在玩家们眼前时，相信各位在大笑之余也会深深地体会到制作者们那童心未泯的宗旨——

恶搞，有什么不可以？

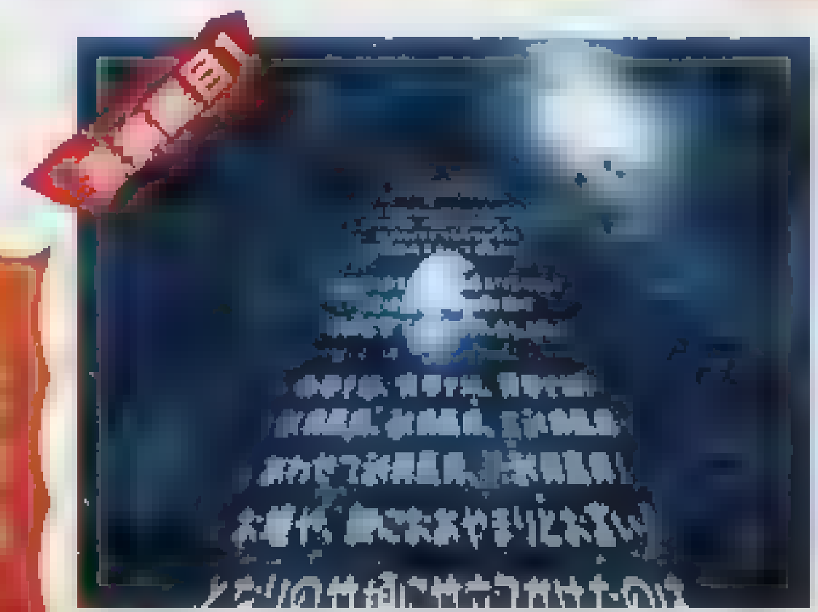
半熟英雄4 七英雄物语	Square Enix	RPG
PS2	2005年5月26日	日版
		6800日元



一 按键功能一览

○	确定/攻击	R2	4倍速快进
×	取消	START	暂停
□	对话/上下楼	十字键	移动
△	调出菜单	左摇杆	移动
R1	2倍速快进	右摇杆	调整视角

半熟小贴士



▲半熟大战前传3：蛋兽的反击。

二 系统菜单解惑

整备菜单好乱，都是些什么东东啊？

在大地图下按人键或在战场上每度过一个月时，即可进入整备菜单。

我が军の状态	可查看岁贡、所持道具、已获得的蛋兽资料及全武将大图鉴等信息。
ユニット编成	查看武将资料，并且能为指挥官分配将军、装备蛋兽及道具。
兵士募集	以1：1的兑换比例招募士兵，可以在战场上的城堡中进行补充。
将军募集	在‘兵探”推荐的三名候选将军中选择一人加入队伍。
将军解雇	将闲置或能力差的将军开除出队。（譬如无法装备蛋兽的）
きりふだ购入	购买各种消耗类道具，价格不菲。
たまご复活	复活在战场上阵亡的蛋兽，每只300元。
たまご回复	恢复指定某将军麾下全部蛋兽军团的HP，每只50元。
贡ぐ	向夫人和妹妹赠送礼品，满足一定好感度后可使她们加入。
オプション	依个人喜好对游戏基本设置进行修改。
セーブ	存档。（等待时的过场四格漫画很搞笑哦！）

我该如何选择并装备自己的蛋兽？

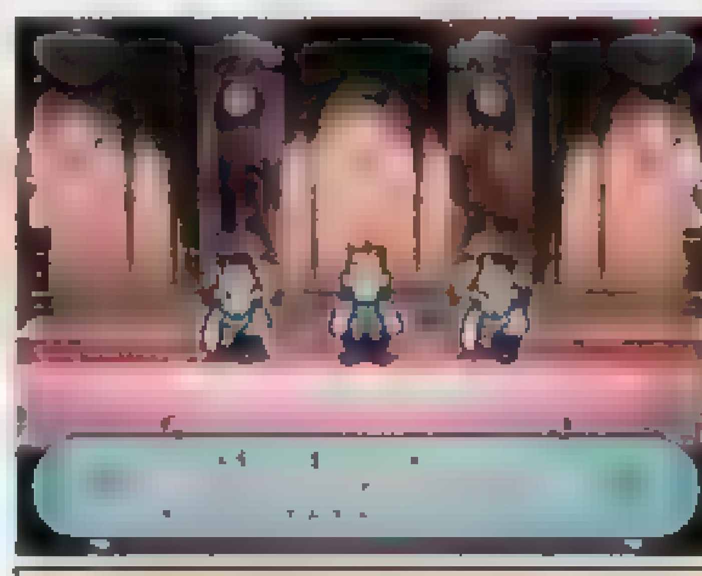


七英雄（即指挥官）不能装备普通类蛋兽，但携带的专属类蛋兽并没有数量限制；而将军虽然可以不受限制地任意装备各种蛋兽，但身上只有四格可供装载，因为蛋兽的体形共分为L（三格）、M（两格）、S（一格）三类，所以在分配蛋兽时要颇费脑筋。

蛋兽的技能大体分为“攻击技”、“支援技”及“搞笑技”三种，组建每个蛋兽军团时要考虑到平衡性的搭配。

蛋兽共分三种：专属类、普通类和特殊类。在蛋兽图鉴中，我们可以通过分类方便地查找它们。专属类是七英雄的随身蛋兽，可以通过升级来不断获得；普通类（蛋壳中央有个锁洞）则是在迷宫中遇到的敌方蛋兽，将其打败后有一定几率可以获得；特殊类（带有问号标记）则是需要满足特定条件才能得到的稀有蛋兽，目前取得方法不明。





到哪里去寻找合适的将军作副将？

获得将军的途径有三种，依次为：

1. 在“将军募集”中派“兵探”搜寻，不过素质普遍不高，而且很考眼力……
2. 在月间的特殊事件中偶尔会有将军主动来向主角挑战，战胜其后即可让其加入。
3. 在迷宫中的特殊地点可以找到稀有的隐藏将军，他们的能力极高，一定不要错过。

审核将军能力的前提是看他可不可以召唤蛋兽（即状态栏中有没有鸡蛋图标），否则能力再强也是没用的。其次要看最下面的薪水（硬币图标），如果他能力一般还敢狮子大开口，就直接一脚踢飞吧！

半熟小贴士

人物能力		效果
HP	生命值	变为0时则死亡——注意普通将军一旦死亡是不能复活的。
こうげき	攻击力	该数值越高给敌人造成的伤害就越大。
スタミナ	体力	该数值越高战斗时右上方的ST槽就越长，攻击状态也就越能持久。
すばやさ	速度	在回合制的战斗中，该数值越高攻击频率就越高。
せいしん	精神	也可以视为魅力值，似乎能影响到士兵的士气。（待查）
さんぎん	佣金	每月固定给其发放的薪水。
しゅみ	爱好	纯粹恶搞的设定，无特殊效果。

个人推荐“攻击”+“搞笑”的组合，至于原因将在后面的战斗部分中说明。

装备蛋兽的过程如下：

进入“ユニット编成”→选择指挥官→选择将军→选择“たまご”→选择蛋兽。

如果实在不懂得如何搭配或嫌麻烦的话，就干脆在“たまご”菜单下选择“おまかせ”，电脑会自动替您选择几个组合得当的蛋兽装备在身上。

顺便说一句，装备道具的方法也是一样的。



▲半熟世纪福斯电影制片公司

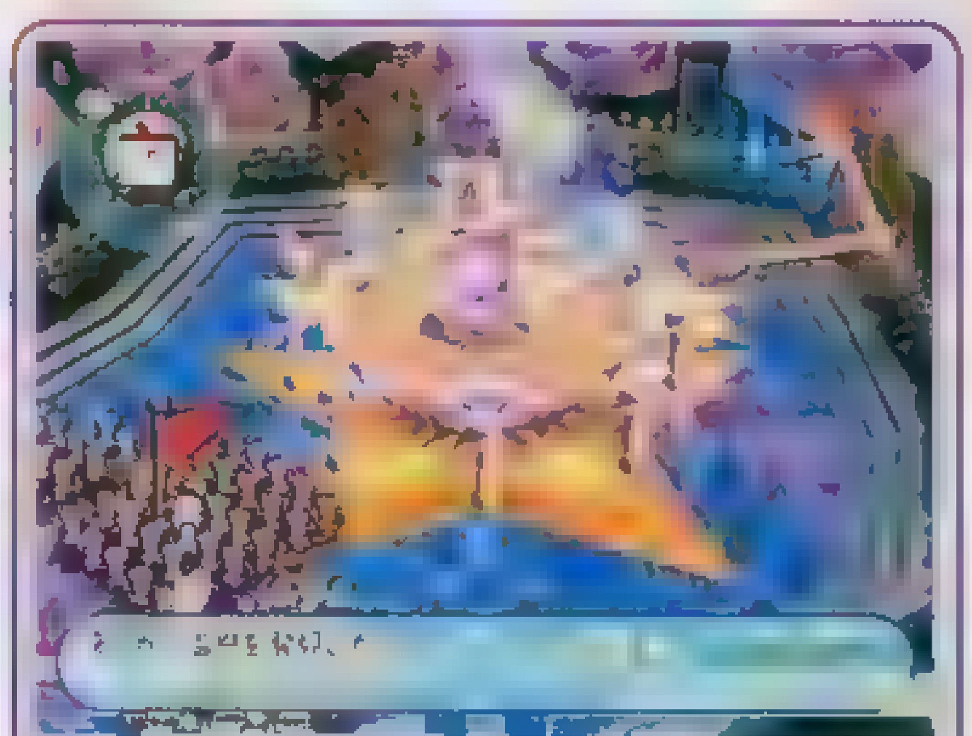
Copyright©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved

www.plumbook.cn

三 半熟星系鸟瞰

半熟星系共有七个形态各异的星球，主角的冒险旅程就围绕这里展开。每个星球可进入的地点基本分为以下三种：





敌方据点

这是最常见的关卡，想顺利地继续把故事进行下去，就要把这些据点一一占领。

看到里面的小地图了吗？其中的红色部分表示我方区域；蓝色部分表示敌方区域；绿色部分表示中立区域；圆圈代表军队；旗帜代表城池(可以在里面补充兵力)；鸭子代表我方战舰；房屋代表



敌本营，将其占领后即可宣告胜利。

由于地图布局比较凌乱，所以玩家一定要慎重选择进攻路线后步步为营，否则很容易便会被敌方如潮水一般的攻击冲垮。移动时，先在地图上找到要移动的角色点击确认(或是按△调出全员菜单后再选择)，然后选择第一项“いどう(进军)”，接下来还可以选择第二项“きかん(撤军)”或第三项“くわしくみる(查看状态)”。还有，在部署军队时，记得动作要快，思考时间不要太长，因为游戏是即时制的，敌人也会同时行动。

城池可以迅速恢复兵力，所以开战后务必要先占领附近的城池——当然，前提是你尚有足够数量的士兵。

地图左上角的月历会随时显示时间进程，当小王子绕地球行走整一圈——也就是每个月末，即会进入月底结算画面。这里不但会看到领地农民汇报庄稼收成状况，还能遇到各种突发事件。建议大家在临近月底时先存个档，如此一来就不用怕什么天灾人祸了。

迷宫



每个星球里都有迷宫可供玩家随时探索。进入迷宫的人员可由您任意指定，既可以是指挥官，也可以是将军。推荐玩家选用指挥官，因为他们可以借战斗提升等级。

进入迷宫后要仔细地探索每个角落，这样才不至于漏掉重要的宝箱或隐居的超级将军。在迷宫里面，玩家会随时遇上敌人的军团，而且一旦接触战斗后便无法逃跑，不过好在他们不会主动进攻过来。当发现己方不利时，因地制宜地使用道具方是上策。关于道具的注意事项有3点：

1. 角色的道具携带上限只有10个，若不想经常被丢弃提示困扰的话，就勤着点事先批量丢弃没用的道具。
2. 无论什么时候，开启宝箱的钥匙和瞬间脱离迷宫的道具都是必备的，但一个就够。
3. 某些道具是装备道具，获得后要再次确认装备后(名称旁出现“E”)才能产生效果。

迷宫里偶尔会遇到一些拦路的铁门，根据其花纹不同，应对方法如下：

机关	启动附近的机关。
炸弹	用爆弹道具轰开。
钥匙	找到钥匙后靠近按□键。

此外，玩家还能在里面找到许多NPC，譬如给玩家恢复兵力(不过价格不菲)的商人，出售各种实用道具的摊贩，免费提供道具的路人甲……不过记得天下没有白吃的午餐，有的道具拿了后可是会损失兵力的喔——而且还没法扔掉。

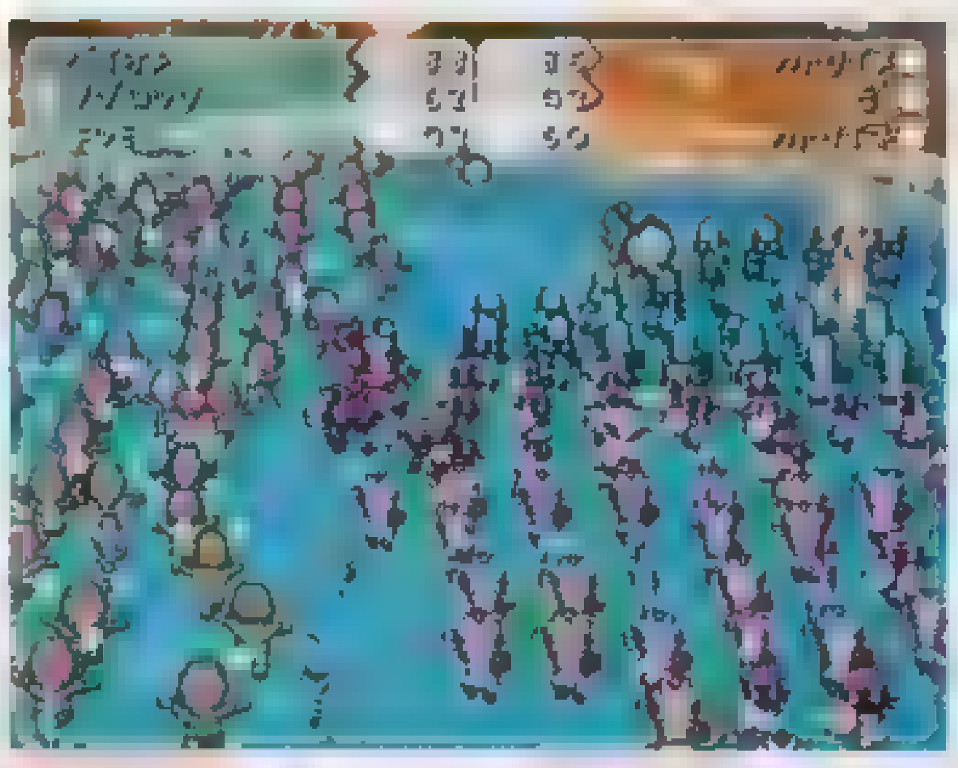
最后，时刻牢记三十六计走为上的原则，当发现战场苗头不对的时候，就马上用脱离道具华丽地败走吧！

斗技场

整个星球里最危险的地方。玩家要选择三只最强的蛋兽组合前去挑战实力恐怖的怪物级蛋兽(们)，战胜后可取得一些奇怪的特殊道具。

四 战斗策略

军团战



当玩家在战场上与敌人不期而遇时，即会进入喧哗热闹的军团战。此时，你只需连点○键即可号令部队冲上前去将敌人杀个人仰马翻——当然，军队行进的方向还是需要您来控制的。不过，战斗时画面右上方的ST槽会逐渐减少，当其减为零时队伍即会停止行动，在连续作战的攻城战役里，这种情况很常见，所以要大家时刻留神，适时召唤蛋兽出来进行状态调整。

たまご	召唤蛋兽
きりふだ	使用道具
たいきゃく	逃跑

不同的指挥官有着不同的部队阵形与作战策略，这点可以从人物状态栏最下方显示的“石头/剪刀/布”看出来。

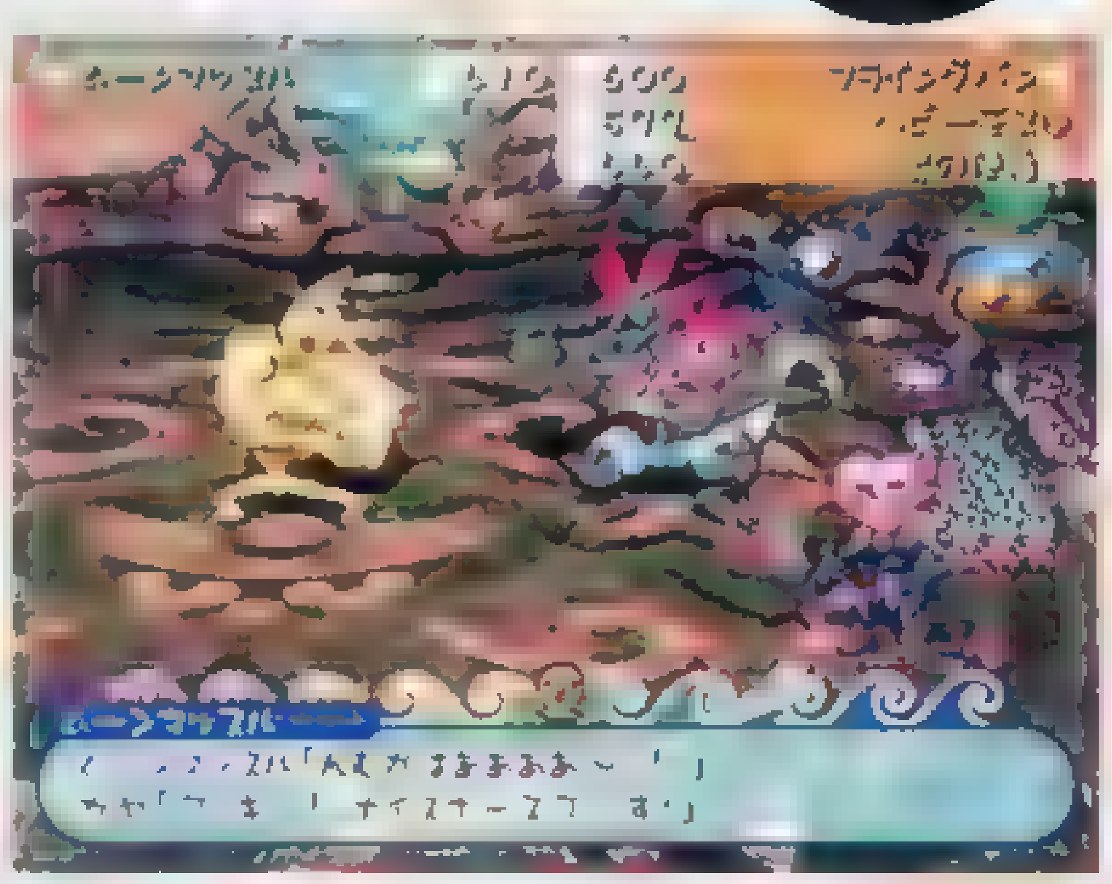


石头	将部队聚集起来向敌军进行中央突破。
剪刀	将队伍向两边分散，然后从侧面向中央突击。
布	将队伍分散成网状，对敌人进行围剿。

蛋兽战



交战中的任意一方一旦召唤出蛋兽助阵，战局则会转变为回合制的蛋兽战。这里笔者不得不说的是——召唤蛋兽时英雄们跳的屁股舞实在是猥琐至极，心理承受能力差的人还是赶紧用○键加R2快速跳过去吧……



战斗时，屏幕下方会出现一个“章鱼计量槽”，章鱼会随着战况左右移动，当它移到两侧时即会给此侧军团奖励一个行动回合。所以，我们的整体作战思路前提便是要保证章鱼始终靠近右侧，这样才会将主导权牢牢抓在手中。受到敌人攻击及发动“搞笑技”都能使章鱼向右移动，所以，组建蛋兽军团时不能一味考虑全面进攻，也要适当地选择几个恶搞的蛋兽调节一下气氛才可以。(笑)

当蛋兽HP耗尽脱离战线后，军团便会顶替蛋兽的位置继续作战，此时要注意慎用第二项“突击”，因为这样会令章鱼向左侧大幅移动！

半熟小贴士

初期推荐蛋兽组合如下

ハデデス	冥王哈迪斯	搞笑技效果极佳，而且HP高，皮厚肉粗。
エッグスライム	鸡蛋黄	对兵忠诚，可直接给与将军伤害。
フライングパン	平底锅	攻击力极高，只是防御力很低。

www.pimibook.cn



文 邪魔天使

NAMCO x CAPCOM 梦幻大决战 Namco S·RPG
PS2 NAMCO x CAPCOM 2005年5月26日





说实话，玩这款游戏完全是冲这Namco和Capcom那些经典角色去的，众多的角色是这款游戏最大的魅力。战斗时相当爽快，动作游戏名厂的造诣在战斗现露无疑。连续技、浮空连击、必杀技，当角色们使用他们那些熟悉的技巧时，顿时让人热血澎湃。游戏中值得一提的就是三名原创主人公的性格刻画极为显眼，有血有肉，不愧是是出自Monolith的作品。在平衡性上，两大厂商的角色各有特点，丝毫没有偏袒某一方，值得称道。不过到后期每一话花的时间比较长，可能会让人觉得有点累。

系统篇

操作介绍

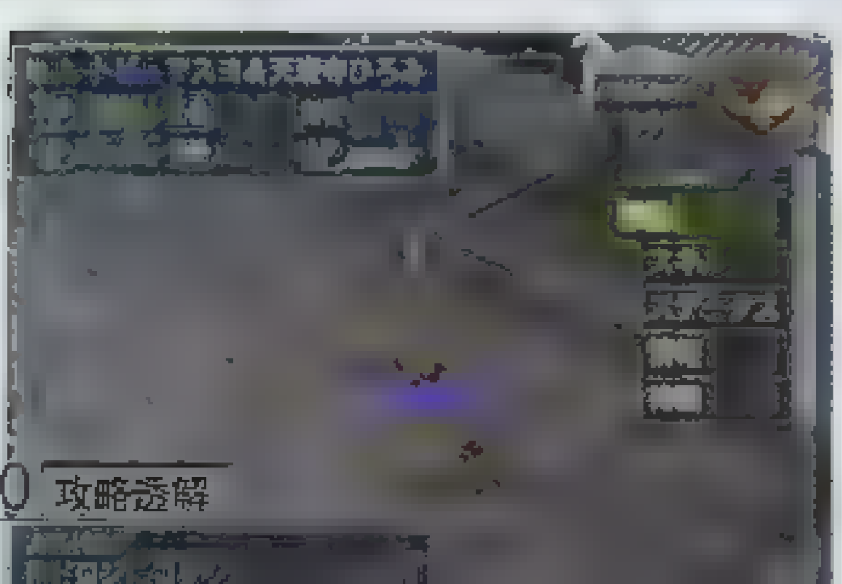
START	游戏开始／跳过剧情／显示OPTION画面／战斗中暂停
SELECT	显示队伍表
L1/R1	角色切换
L2/R2	角色情报显示切换
十字键	项目选择／技指令输入／防御Extra指令输入
左摇杆	光标移动／项目选择
右摇杆	视角操作，上下是视角拉近或拉远，按下去是切换视角回转角度是否有限制
□	行动顺序显示
△	确认移动、攻击范围／必杀技发动
○	决定／打开主菜单（光标不在角色身上）／将光标移动到可行动的角色身上／通常攻击发动
×	取消／将光标移动到可行动的角色身上

AP

各个角色的行动顺序是由AP来决定的，AP到10的角色就可以行动了，当AP有10的角色有多个时，那么速度快的角色先行动。当AP为10的角色都行动过后，行动结束时经过一个回合，此时所有的角色AP加1。打倒敌人、防御Extra成功时AP会回复。

AP消费行动一览

移动	消费AP1
待机	消费AP1
攻击	消费AP3
破坏	消费AP2
ノーガード	消费AP0
通常防御	消费AP1
味方をかばう	消费AP1
战斗回避	消费AP1
反击技	消费AP1～2



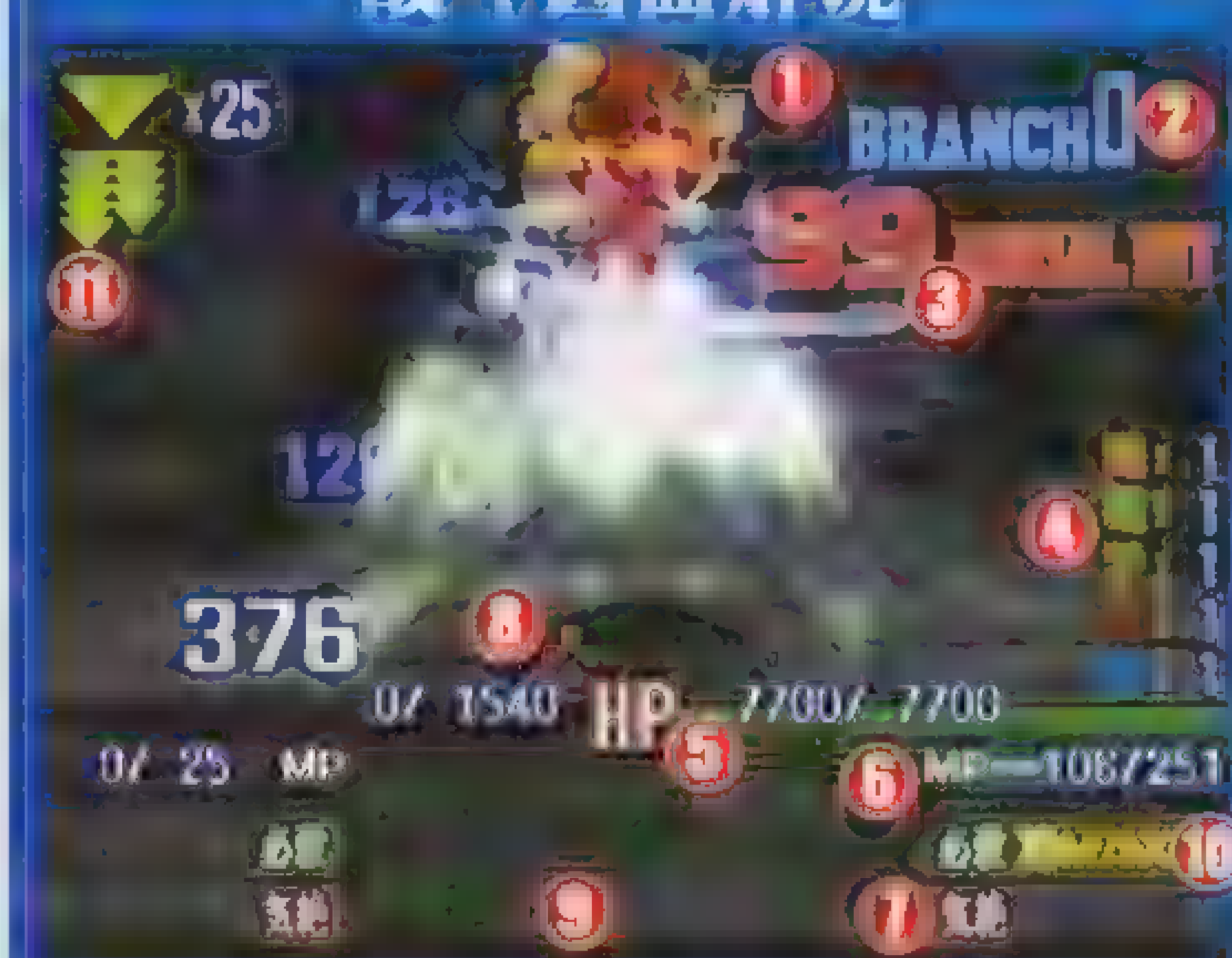
战斗



攻击

该游戏中每位角色都有5种技，在战斗中配合方向键和○键就能使出，根据技的不同攻击力、连击数也不一样，一般而言连击数多的攻击力不高，而连击数少的攻击力高。每个技都有自己相应的属性，在战斗开始前我们可以看到技的指令表中有上、下、横向显示的箭头，这就是表示技的伤害变化。当攻击次数高的时候，可以形成很强的连续技，但在初期由于攻击次数不足，所以还是以攻击力高的技为优先吧。

战斗画面解说



1 技名显示
2 攻击次数 [illegible]
3 浮空连击数 [illegible]
4 奖励 [illegible]
5 HP
6 MP
7 气绝槽 [illegible]
8 攻击技 [illegible]
9 必杀技 [illegible]
10 必杀槽 [illegible]
11 落下加速度 [illegible]

攻击奖励

战斗时画面下方会显示出技的指令，配合方向键和○键就能很简单地使出，如果将五个技都出完一次的话就会发生攻击奖励。如果攻击次数足够还能获得奖励。



奖励一览

伤害增加	一定时间内给予对手的伤害增加
攻击次数增加	增加1次攻击回数
必杀槽增加	当技打中敌人时，必杀槽的上升率一定时间增加
气绝槽增加	对手气绝槽的上升率一定时间增加
道具获得	战斗结束时可以获得奖励道具，根据奖励次数的不同，道具可以有4个阶段的变化，即奖励次数越多获得的道具也就越好。
奖励经验	战斗结束时根据战斗中奖励的次数给予附加经验值，战斗中奖励次数在10次以上就能获得奖励经验

获得奖励的连击数参考

HIT数	伤害类型	普通类型	道具类型
7HIT	伤害增加	伤害增加	道具获得
14HIT	攻击回数增加	攻击回数增加	伤害增加
21HIT	必杀槽增加	道具获得	攻击回数增加
28HIT	气绝槽增加	必杀槽增加	必杀槽增加
35HIT	道具获得	气绝槽增加	气绝槽增加

HIT数	道具强化类型
5HIT	道具获得
10HIT	伤害增加
15HIT	攻击回数增加
20HIT	道具获得
25HIT	必杀槽增加
30HIT	气绝槽增加
35HIT	道具获得

※获得奖励会根据角色不同有一定变化。



www.plumbook.cn

奖励道具获得时根据奖励回数发生的道具变化

如果想从敌人身上拿到好道具就需要有很高的连击数，多用浮空技是最基本的战术。

效果	道具名	道具名
必杀值上升 30	妖怪汁	地狱井
↓	↓	↓
必杀值上升 60	レモン	マーボーカレー
↓	↓	↓
必杀值上升 100	ハチミツジュ ス	ビストロカレー

效果	道具名	道具名	道具名
MP15% 回复	アイス	ロ ジスト	フィノツシェイク
↓	↓	↓	↓
MP30% 回复	オレンジグミ	ロ ジストS	魔法の素
↓	↓	↓	↓
MP60% 回复	パイングミ	ロ ジストDX	セボリー
↓	↓	↓	↓
MP 全回复	レッドセボリー	ロ ズMAX	レッドセボリー

效果	道具名	道具名	道具名	道具名	道具名
HP15% 回复	回复药・小	おにぎり	アクアジスト	フイッシュポテト	ゆでたまご
↓	↓	↓	↓	↓	↓
HP30% 回复	回复药・中	さくらんぼ	アクアジストS	フィッシュバ ガー	コーヒー
↓	↓	↓	↓	↓	↓
HP50% 回复	アップルグミ	チョコレート	アクアジストDX	ジュ シ ビーフ	オベロナミンC
↓	↓	↓	↓	↓	↓
HP75% 回复	レモングミ	サンドイッチ	寿司	ほしいも	オベロンEX
↓	↓	↓	↓	↓	↓
HP 全回复	回复药・大	とびきりのチキン	アクアMAX	南国风ドリンク	オベロンGOLD

效果	道具名
气绝值 25 回复	メディスボトル
↓	↓
气绝值 50 回复	パナシ アボトル
↓	↓
气绝值 75 回复	リキュ ルボトル
↓	↓
气绝值全回复	やさいジュ ス

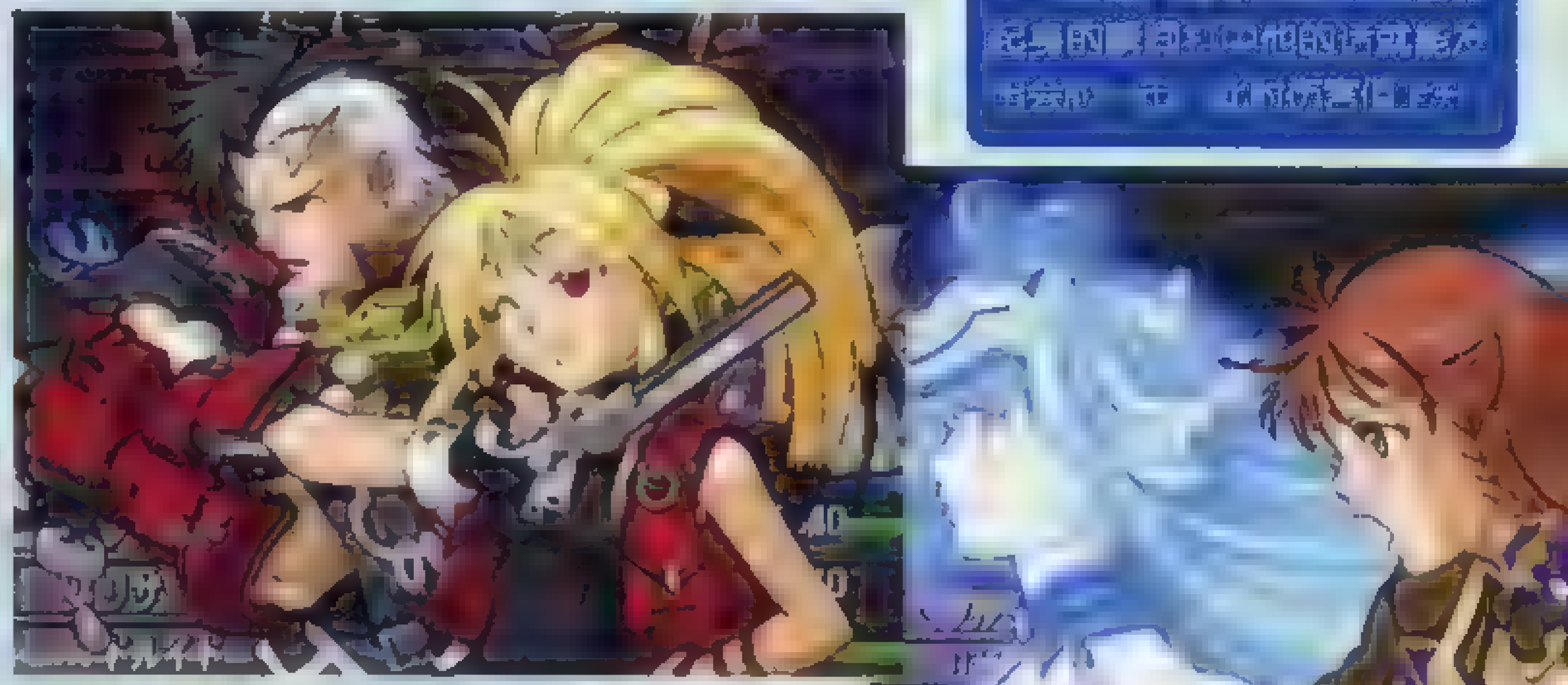
效果	道具名
毒回复	解毒剂
↓	↓
毒回复&HP25% 回复	中和剂

会心一击

MA 攻击

MA 攻击是与多个作战单位相关的攻击方式，只有一部分角色才有MA 攻击。MA 攻击大致分为 3 类：单体复数同时攻击，即我方一个单位同时对多个敌人进行攻击（MP 消费）；协力单体攻击，即在 3 格之内我方2～3个作战单位协力对一个敌人发动攻击（参与攻击的角色都会消费 MP）；系列复数同时攻击，即在 3 格之内我方2～3个作战单位协力对多个敌人发动攻击（参与攻击的角色都会消费MP）。MA 攻击发动的条件各有不同，在指定攻击对象后不需要手动输入指令，而演出效果也于通常攻击不同。

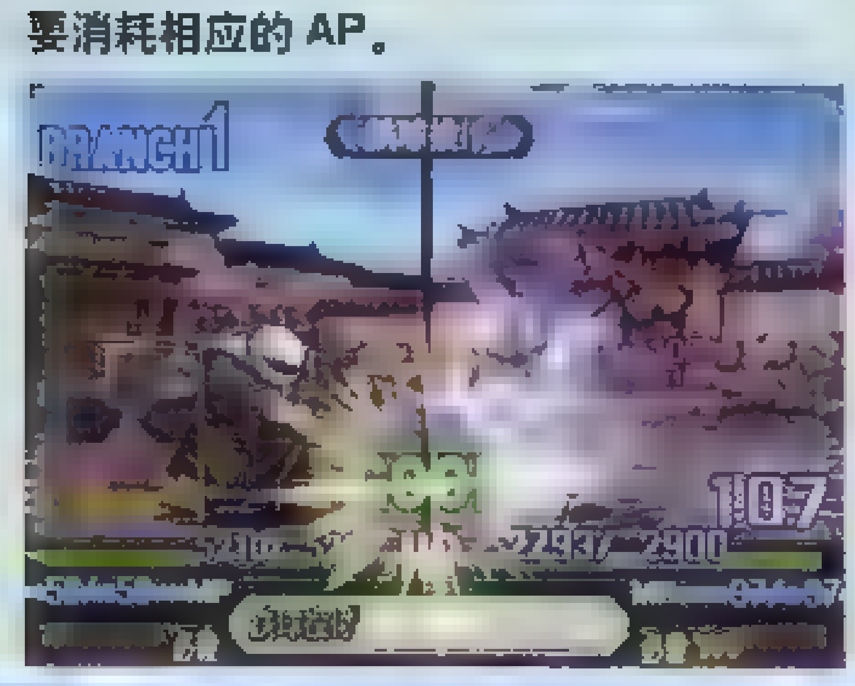




名称	我方单位	对方单位	消费 MP	射程	发动角色	攻击类型
铳の型	1	3	50	3	有栖零儿 & 小牟	单体复数型
DUO・BUSTER	2	3	50	3	シオン &M.O.M O. KOS-MOS	协力复数型
キャプテンストーム	3	1	50	3	キャプテンコマンドー フーバー& ジェネティー 凯 & 翔	协力单体型
キャプテンソード	3	1	50	3	キャプテンコマンドー フーバー& ジェネティー 凯 & 翔	协力单体型
双龙拳	2	1	50	3	リュウ ケン・マスターズ	协力单体型
正义と勇气の3プラトン	3	2	50	3	リュウ ケン・マスターズ 岛津英雄 & 水无月响子	协力复数型
一齐射击	2	1	50	3	レイレイ & 凤铃 ブルース & レジーナ	协力单体型
デッドヒート・スロットル	2	1	50	3	トビ・マスヨ & 天现寺ひろみ クロノア & ガンツ	协力单体型
ダブルローリングパンチ	2	2	50	3	フーバー& ジェネティー トロンにコブン	协力复数型
Wシャイニングウィザード	1	2	50	3	キング & フェリシア	单体复数型
ダブルラリアット	1	2	50	3	マイク・ハガー	单体复数型
ブリーズヘルプミー	2	1	50	3	キング & フェリシア アーマーキング	协力单体型
パチキ合战	2	2	50	3	风间仁 三岛平八	协力复数型
风船拔き	1	2	50	3	ホリ・タイゾウ	单体复数型
开脚ダブルキック	1	2	50	3	ベラボーマン & ワンダーモモ	单体复数型
真空波动拳 & 神月流皇王拳	1	2	50	3	春日野さくら & 神月かりん	单体复数型
太刀魔割	2	3	50	3	御剑平四郎 平清影 & たろすけ	协力复数型
女神降临	2	3	50	3	ワルキューレ クリノ・サンドラ & サピーヌ	协力复数型
ダブルヒートボディ	2	2	50	3	ギルガメス & カイ アーサー	协力复数型
ミッドナイトフェスティバル	2	2	50	3	デミトリ=マキシモフ モリガン=アーンスランド	协力复数型
梦想拔刀	1	2	50	3	タキ & わや姬	单体复数型
绝・对・合・体	2	1	50	3	シルフィー 名无しの超战士 1P&2P	协力单体型
ソーディアンマスター	2	3	50	3	スタン & ルーティ ジューダス	协力复数型

防御

在受到敌人攻击的时候就会进入防御战，防御时能采取多种行动，详情请参看右表。采取哪种防御方法受到的伤害都是不一样的，另外，在防御时的战斗准备画面中是可以使用技和道具的，此时可以在战斗开始前回复 HP 以及使用提升防御力的技。另外，在领悟了特殊防御技时，可以完全回避敌人的攻击以及反击敌人，但要消耗相应的 AP。





▲加一段小说明吧！加一段小说明吧！加一段小说明加一段小说明吧！加一段小说明吧！

特殊防御技的种类

加一段小说明吧！加一段小说明吧！加一段小说明吧！加一段小说明吧！

防御反击	受到敌人的攻击，然后给予反击。
回避反击	回避敌人的攻击，然后给予反击。
完全防御	完全防御敌人的攻击，伤害为 0。
回避	完全回避敌人的攻击，伤害为 0。

※发动特殊防御技时会消耗特定的 AP 和必杀值。

防御时的行动选择

ノーガード	不会消耗AP 会受到敌人的全部攻击（防御Extra发动），伤害最大，必杀值和气绝值容易提升。
通常防御	消耗1点AP，防御时敌人的攻击减半（防御Extra发动），必杀值和气绝值不容易提升。
保护我方	如果相邻的格子里有“かばう”能力的同伴时才能选择 该同伴会代替受攻击的角色进行防御（防御Extra发动），同时该角色的AP消费1，受到的伤害只有1 4。
战斗回避	AP消费1，必杀值消费10回避战斗，此时不切入战斗画面，受到的伤害为通常20～50% 但是有一定概率被敌人会心一击。

防御 Extra

当选择“ノーガ ド”、“通常防御”和“味方をかばう”时，进入战斗后就会发动防御Extra，此时画面左方会出现十字键的图标，玩家要根据变绿的十字键方向按下相应的键，如果输入时间准确就会成功（成功时显示“GOOD”，失败是显示“BAD”）。如果敌人的攻击次数 50% 以上按正确那么AP就会回复1，80%以上正确时AP会回复2。防御Extra成功了多少次可以在方向键下方的槽上看出，当敌人发动攻击次数奖励时，这根槽还会减短。



▲如果防御Extra按正确 那就能恢复更多的AP 也就可以更快地行动，可以说是决定战局的技巧，所以大家一定要熟练掌握。

道具一览／消费道具

道具名称	使用效果
回复药・小、アクアジスト、おにぎり、ゆでたまご、フィッツポテト	HP 回复 15%
回复药・中、アクアジストS、さくらんぼ、コーヒー、フィッツバーガー	HP 回复 30%
アップルグミ、アクアジストDX、チョコレート、オベロナミンC、ジューシービーフ、そくせきラーメン	HP 回复 50%
レモングミ、寿司、サンドイッチ、オベロンEX、ほしいも、セージ	HP 回复 75%
回复药・大、アクアMAX、とびきりのチキン、オベロンGOLD、南国风ドリンク、レッドセージ、ポクテまんじゅう、恶魔のエキス、急救用スプレー、ブルーポーション、ライフパック	HP 回复 100%
ローズジスト、アイスキャンデー、フィッツシェイク	MP 回复 15%
ローズジストS、オレンジグミ、魔法の素	MP 回复 30%
ローズジストDX、パイングミ、セボリー	MP 回复 60%
ローズMAX、レッドセボリー	MP 回复 100%
ミックスグミ	HP・MP 回复 30%
ミラクルグミ	HP・MP 回复 60%
万能药、アクアローズ、キララ	HP・MP 回复 100%

道具名称	使用效果
エリクシール	HP・MP・气绝值完全回复
妖怪汁、地狱丼	必杀值上升 30
レモン、マーボーカレー	必杀值上升 60
ハチミツジュース、ビストロカレー	必杀值上升 100
メディスンボトル、タルバージスト	气绝值回复 25
パナシーアボトル、ガイストジスト	气绝值回复 50
リキュールボトル、エクストラジスト	气绝值回复 75
やさいジュース、マンドレイク	气绝值回复 100
フレアボトル	一次战斗攻击力上升 25%
ベルベーヌ	行动后可以再行动一次
レッドベルベーヌ	HP50% 回复・行动后可以再行动一次
解毒剂	中毒状态回复
中和剂	中毒状态回复・HP25% 回复
完全回复剂、幻の药、福袋ぎょうざ	HP・MP・气绝值・毒全回复
苏生剂	复活我方同伴 &HP・MP25% 回复
ゼータジスト、ライフボトル	复活我方同伴 &HP・MP 回复 50%
ゼータジストDX、エリクサー	复活我方同伴 &HP・MP 回复 100%
くさったミカン	HP 减少 10%・中毒效果
ふるいミルク	HP 减少 30%・中毒效果
ブラックポーション	HP 减少 60%・中毒效果

装备道具

道具名称	装备效果
HP バッジ	HP 最大值上升 10%
ロウソク	HP 最大值上升 20%
ブラックオニキス	HP 最大值上升 30%
ホーリィシンボル	行动开始时回复全HP的10%（累积不可）
魔法の本	MP 最大值上升 15%
ムーンクリスタル	MP 最大值上升 30%
メンタルリング	行动开始时回复全MP的5%（累积不可）
エメラルドリング	HP 在 30% 以下时 MP 的消费量变为 80%（累积不可）
フェアリィリング	MP 的消费量变为 80%（累积不可）
SP バッジ、バシンマーカー	必杀值的上升率提升 25%
レッドリング	攻击上升 5
ヘンテコバッジ	攻击上升 10
DX バッジ	攻击上升 15
フィートシンボル	攻击上升 20
パープルリング	攻击上升 5%
AT バッジ	攻击上升 15%
マント	防御上升 1
レザーマント	防御上升 3
グリーンリング	防御上升 5
シープスマント	防御上升 10
ゴージャスマント	防御上升 15
エルヴンマント	防御上升 20
オレンジリング	防御上升 5%
DF バッジ	防御上升 15%

道具名称	装备效果
ブルーリング	技术上升 5
ドキドキバッジ	技术上升 10
コバルトリング	技术上升 15
AG バッジ	技术上升 20
ラビットシンボル	幸运上升 10
ターコイズ	幸运上升 20
ダッシュシューズ、ワギャコプター	移动上升 1
ダッシュリング、レビテイトブーツ	移动上升 2
ムーンウォーカー、ロケットブーツ、ティアラ	移动上升 3
ガントレット	攻击次数上升 1
リックのマスク	攻击次数上升 2
フレアマント	防御上升 10・热防御上升 1 级
アクアマント	防御上升 10・冷防御上升 1 级
マメットバッジ	攻击・防御・技术上升 5
ヒーローメダル	攻击・防御・技术上升 10
メタセコイアの叶	攻击・防御・技术上升 15
龙马くん	攻击・防御・技术上升 20
シルフィーの服	攻击・防御・技术上升 25
ピックリバッジ	防御上升 50& 攻击・技术减少 20
コート・刀、プロテクトリング	物防御上升 1 级
フォースリング	物防御上升 2 级
コート・炎	热防御上升 1 级
フレイムバリア	热防御上升 2 级

道具名称	装备效果
コート・冷	冷防御上升 1 级
けがわのマント	冷防御上升 2 级
コート・雷	电防御上升 1 级
ライトバリア	电防御上升 2 级
コート・光	E 防御上升 1 级
マジカルハット	E 防御上升 2 级
クレアのおふだ	魔防御上升 1 级
クレアのおまもり	魔防御上升 2 级
フィールドリング	气防御上升 1 级
レジストリング	气防御上升 2 级
クリスタルクレア、静寂石	气绝值上升率减少 25%（累积不可）
がんこ职人	所有属性防御上升 1 级
ワギャナイザー	攻击距离加 1
盗贼の笼手	道具奖励容易出（累积不可）& 幸运上升 10
マジックポーチ	道具奖励容易出（累积不可）& 幸运上升 20
ひとりじめバッジ	入手经验值上升 10%（累积不可）
ダークシール	入手经验值上升 10%（累积不可）& 防御减少 25
デモンズシール	入手经验值上升 10%（累积不可）& 防御减少 50
マッヒーの帽子、マイドウのふくろ	打倒敌人时得到的金钱上升 10%（累积不可）
リバースドール、エンジエルリング、天女のフン	战斗不能时完全复活

通关特典

1. 通关后读取通关存档是以 EX 难度开始的，该难度下在战斗准备画面时不能使用技和道具
2. 继承金钱和装备道具
3. Option 追加音乐鉴赏模式和サイコロ道场

流程篇

楔子

10年前，东京，涉谷。在某组织的成员之间展开了一场激战。一方想通过空间倾斜产生的“失衡”将异世界和这个世界相连的门打开，而另一方则想阻止这个让世界陷入一片混沌的计划。他们在完全封闭的涉谷展开了激战，很快战争结束了，直属政府的特殊机关“森罗”阻止了这场即将发生的浩劫。

特殊机关“森罗”是与那些自古以来给人世间带来灾难的恶灵、鬼、天狗等异世界的存在作战的组织。从10年前的那个事件开始，在世界上已经发现了若干由于“失衡”而产生的与异世界的交接点，而且它们正在渐渐侵蚀着世界。

西历20XX年，东京，涉谷，在一条由于产生“失衡”而被完全封闭的街道上，新的故事拉开了帷幕。



以下流程中有选项的关卡笔者全选的是第一项，选项不同时最后两话的剧情会稍有不同。

序章一 动荡之街有栖

为了调查“失衡”现象，零儿和小牟来到了涉谷。在他们面前出现了巨大的“失衡”现象，很快人类的敌人灵知也出现了。而与灵知一起出现的还有眼睛娘、无表情和萝莉。哦，不，是紫苑、KOS-MOS以及M.O.M.O.。与此同时，夏德鲁组织的维加亲卫队尤莉和尤妮也出现了，追捕他们而来的还有我们的元祖女性格斗家春丽。

游戏舞台 物质界／涩谷・交差点

登场角色 有栖零儿＆小牟，シオン・ウヅキ&M.O.M.O.，KOS-MOS、春丽

胜利条件/败北条件 敌全灭／有栖零儿＆小牟战斗不能

宝箱 －

要点 第一关当然没有什么难度，面对初期的3个敌人，主人公可以轻松搞定。当将3只镰鼬・苍击倒后敌方的灵知登场，与此同时卯月紫苑（シオン・ウヅキ）、M.O.M.O 和KOS-MOS 也出现了。在打倒一个灵知后，尤莉（ユーリ）、尤妮（ユーニ）以及春丽也出现在了战场，将尤莉和尤妮任意击倒一个春丽就会撤退。由于尤莉、尤妮的攻击力还算有点高，所以还是要注意一下春丽的HP，集中攻击一个就 OK 了。

序章二 宿命的物语

在幻想界，在已经变为废墟的多鲁亚加之塔前，斯坦和露蒂正等待着传说中的黄金骑士，但是他们等到的并不是基尔加梅斯，而是一群怪物。他们与一起前来的克洛诺亚、冈兹、克利诺以及纱比奴一起与怪物展开了激战。而此时，新的敌人又出现了……

游戏舞台 幻想界／多鲁亚加之塔・废墟遗迹

登场角色 斯坦＆露蒂、克洛诺亚＆冈兹、克利诺＆纱比奴、基尔加梅斯＆凯

胜利条件/败北条件 敌全灭／斯坦&露蒂战斗不能

要点 打倒第一只绿史莱姆后出现3只黑史莱姆，当打倒3只史莱姆系的敌人后敌方出现3个蓝骑士增援。一共打倒5个敌人后，小鬼（ジョーカー）带着敌方援军出现。本话要活用[illegible]&[illegible]的“ムードメーカー”来提升我方的能力，然后再逐个击灭敌人。虽然小鬼的能力比较高，但我方有基尔加梅斯＆凯，所以完全没有问题。

www.plumbook.cn

序章三 战国的保镖

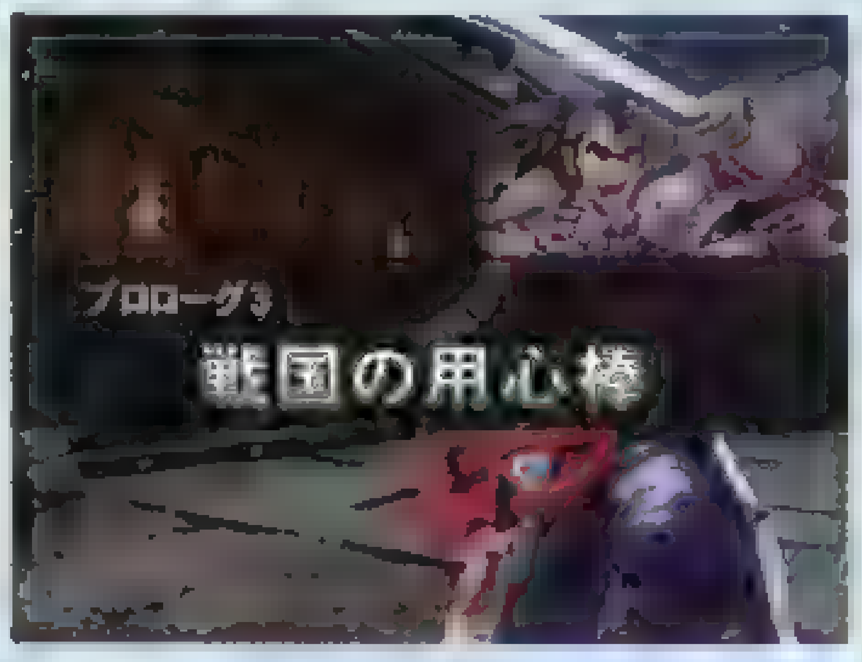
邪剑Soul Edge出现在了上伊城，而源氏的武士源义经已经对它垂涎三尺。为了寻找Soul Edge，御剑和多喜（タキ）也来到了上伊城，此时他们与源氏一族展开了战斗。就在这个时候"失衡"现象产生，鸢塔代（トビ・マスヨ）、天显寺广美（天显寺ひろみ）还有托隆和她的子分出现了，而跟随他们而来的还有从地狱归来要消灭掉复活了的原氏一族的的平景清，至于在他身边的小色狼则是负责来协助他的太吕助（たろすけ）。

游戏舞台 魍魉界／上伊城・樱舍门

登场角色 御剑平四郎，タキ，トビ・マスヨ&天现寺ひろみ，トロンにコブン，平景清&たろすけ

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

要点 本话要注意的敌人就是弁庆（XD，这弁庆的造型……和我心目中的激萌大叔相差甚远啊！） 攻击力和HP都有些高 不过好在平景清有更为强大的"平家の兕い"，活用此精神再集中攻击就能很轻松地干掉他。（某编：精神？你是不是《机战》玩多了？）



序章四 Ghouls&Ghosts

接受女神伊师塔的命令，瓦尔基里前往魔界村查看情况，但在魔界村发生了"失衡"现象，让这里变成了一个无限循环的迷宫。接二连三出现的敌人正渐渐消耗着瓦尔基里的体力，就在她体力不支时，吸血鬼贵族莫丽卡和迪米崔出现了，虽然他们的目的不同，但要去的地方却是一样的，于是3人决定先合力将眼前的杂鱼清除掉。

游戏舞台 魔界／魔界村・入口

登场角色 ワルキューレ，モリガン＝アーンスランド，デミトリ＝マキシモフ

胜利条件/败北条件 敌全灭／ワルキューレ战斗不能

要点 一开始瓦尔基里（ワルキューレ）的HP不足 最好用战斗奖励将其回复 在打倒一定数量的敌人后敌人增援登场，在敌人接近时我方的吸血鬼界的美女和酷哥莫丽卡（モリガン）和迪米崔（デミトリ）登场了。有了这两个不死族的贵族支援 战斗很快就发生了逆转。

序章五 Gun Shot!

为了偷取某机密资料，布鲁斯（ブルース）和风铃潜入到史宾赛雷因号上，但是他们忽然遇到了扎贝尔所率领的怪物的攻击。而同样为了偷取资料的蕾吉娜（レジーナ）偶然间在船上遇到了布鲁斯，之后两人便决定同行。至于已先行一步的风铃则在甲板上遇到了僵尸泪泪（レイレイ），他们一起在隆、肯、风间仁的协力下击退了扎贝尔。

游戏舞台 物质界／史宾赛雷因号-游泳池甲板

登场角色 风铃&レイレイ，ブルース・マッギャヴァン&レジーナ，リュウ，ケン・マスターズ，风间仁

胜利条件/败北条件 敌全灭／风铃&レイレイ战斗不能

要点 由于敌人比较多 所以不要让我方同伴被围攻。一开始使用远距离攻击将附近的敌人击倒 当把敌人打到一定数量时敌我双方的增援到场，利用隆 肯以及风间仁的近距离攻击和必杀可以轻松干掉扎贝尔（ザベル）。

第1话 暴风雨忽然降临在毫无生气的街角

现实世界、超越时空的过去、剑与魔法的世界、神所居住的国度、恶魔聚集之地，这些本来没有交集的世界现在纷纷发生了许多事件，而这些事件都是将来战争的火种。零儿和小牟决定向总部报告，而此时，在南梦宫剧院的神田桃却遇到了一系列奇奇怪怪的事，自己身上的超物质力量也随之觉醒了。



游戏舞台 物质界／ナムコ・シアター前

加入同伴 キング&フェリシア，ベラボーマン&ワンダーモモ，春日野さくら&神月かりん

胜利条件/败北条件 敌全灭／キング&フェリシア／ベラボーマン&ワンダーモモ战斗不能

宝箱 プロテクトリング，マント，回复药・大

要点 小鬼的攻击力比较高 所以最好不要一对一跟他打 用豹王和菲莉西亚或者KOS-MOS的反击技削减体力比较好，虽然这样行动比较慢。由于我方同伴在此话是随着战斗依次出现 所以在初期最好不要太冒进。

第2话 聚集在一起的超绝伦人

布鲁斯、风铃、蕾吉娜前往三岛财阀大楼，准备从里面获取位于深渊岛上的第三能量研究所遗迹的资料，与此同时，泪泪也跟着他们来到这里。另一边，风间仁也来到这里。但在这里他们却碰到了黑超绝伦人和零儿。此时一名神秘的女性也来到这里，当零儿见到她时却无缘无故开始头痛起来。

游戏舞台 物质界／三岛财阀大楼前

加入同伴 —

胜利条件/败北条件 敌全灭／ブルース&レジーナ战斗不能

宝箱 デモンズシール，やさいジュース

要点 一开始处于不利的局面 所以不要贸然冲入敌方阵营，当零儿的援军登场后就可以开始反击和回收地图上的道具了。黑超绝伦人的攻击力比较高 要注意一下。

第3话 燃烧吧！公平学院！

樱和神月卡林来到私立公平学院门口，但却遇到了怪物的袭击，对于现实世界出现这样的事情他们赶到很惊讶。而一个猫形敌人的出现并扬言要带走樱，这更让她们赶到困惑。不过好在私立公平学院的英雄和响子老师出现，再加上随后而来的凯和翔，众人合力击退了那个自称让卡的怪人。

游戏舞台 物质界／私立公平学院・校门前

加入同伴 岛津英雄&水无月响子，凯&翔

胜利条件/败北条件 击破让卡／春日野さくら&神月かりん战斗不能

宝箱 ハーブ（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加）×2

要点 打倒1个敌人后岛津英雄和水无月响子就会前来支援了 当让卡（ジャンガ）的HP在一半以下时凯与翔登场。让卡的攻击带有毒属性要注意 如果中毒的话那就赶快去吃场地上的草药回复。

第4话 "10年前"的女人

深渊岛，维加正在利用遗留在这里的第三能量的技术进行秘密的试验，那个让零儿头痛的女性也出现在这里。虽然他们似乎是在合作，但看得出双方都心怀鬼胎。这时，春丽追踪嘉米、尤妮、尤莉已经有所进展。但神秘女性的出现让事情更复杂化，原来那个女性就是在10年前杀死零儿父亲的人，她的名字叫沙夜。

游戏舞台 物质界／六本木

加入同伴 春丽

胜利条件/败北条件 ？？？击破／有栖零儿&小牟战斗不能

宝箱 ハーブ（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加）

要点 打倒一定数量的敌人后敌方增援登场，首先先集中攻击尤莉或尤妮 ？？？（其实就是沙夜）用集中攻击，要注意她以及她带出来的毒牛头、毒马面的攻击都带有毒属性。

第5话 恶魔之子

空间失衡再度发生，零儿一行人被传送到了神界的伊师塔神殿。而魔界中的人却对风间仁那具有恶魔基因的血统产生了浓厚的兴趣，而此时风间仁也被传送到了神界，但在这里他碰到了自己的父亲——已经变成恶魔的恶魔一八。（不过按神田桃的说法，她以为恶魔一八是玩Cosplay的……-_-b）

游戏舞台 神界／伊师塔神殿

加入同伴 —

胜利条件/败北条件 敌全灭／风间仁战斗不能

宝箱 コート・雷，ブルーホーション

要点 将敌人打到一定数量就会发生事件 然后恶魔一八就会出现，并且他会主动向风间仁靠近。当恶魔一八的HP被打到一定程度以下时会撤退，打倒他得到ノバースドール。



第6话 克洛诺亚的英雄们

神界的大巫女之间中，大巫女忧心忡忡，邪剑Soul Edge的出现不得不说是一个凶兆。邪剑一定不能落在恶人的手中，但在此时，寻找女性祭品的让卡来到了天空寺院，企图掳走大巫女，但守护大巫女的克洛诺亚和冈兹却拦在了他的面前。

游戏舞台 神界

加入同伴 クロノア&ガンツ

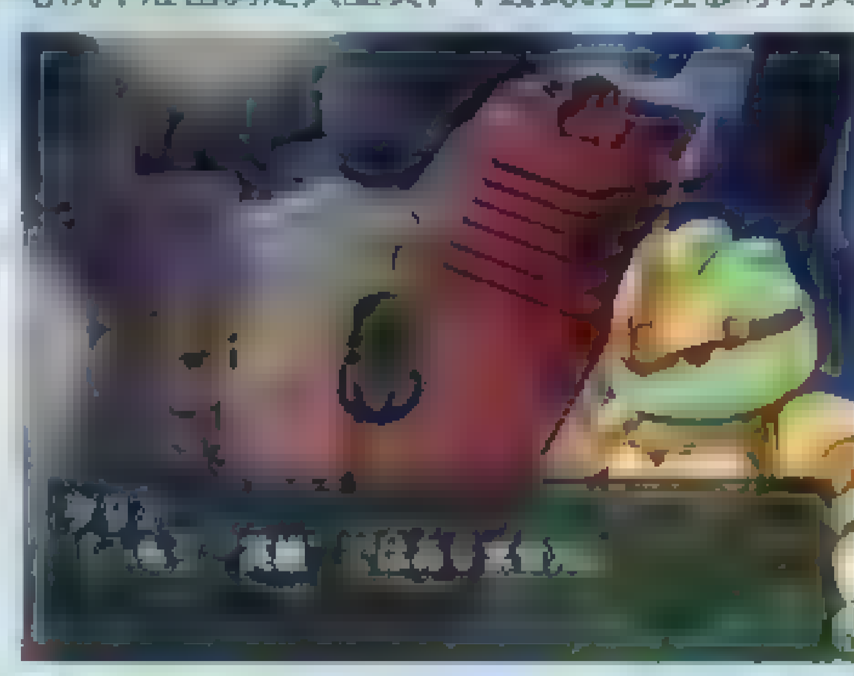
胜利条件/败北条件 敌の全灭／クロノア&ガンツ，有栖零儿&小牟战斗不能

宝箱 ハーブ（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加）

要点 一开始只有克洛诺亚和冈兹战斗 所以以防守为主 不过好在他们面对的敌人并不强。当让卡出现后敌人的增援也到了，而我方也可以开始进攻了。要注意的是如果拖几个回合还会有敌人增援。

第7话 被称为"叛逆者"的男人

虽然天空寺院外有克洛诺亚撑着，但魔王的手下无所不在。趁寺院的防卫松懈，小鬼混进了寺院中准备偷走大巫女，不过此时曾经被称为英雄，但现在被称为叛逆者的克利诺出现了，与此同时，零儿也来到了寺院内。



游戏舞台 神界／天空寺院・大巫女之间

加入同伴 クリノ&サビーヌ

胜利条件/败北条件 敌全灭／クリノ&サビーヌ战斗不能

宝箱 ライフボトル，ダッシュシューズ，ブルーホーション

要点 一开始只有克利诺和纱比奴参战，所以还是以防守为主。之后克洛诺亚赶到，让卡出现后我方的大部队也到了。本话如果直接击倒小鬼是可以直接过关的 所以在击倒他之前还是先回收宝箱吧。另外 本话结束后就可以在商店买卖道具了。

第8话 VAMPIRE

时空扭曲让春丽来到了魔界，在这里她与莫丽卡相遇，而她们所在的地点是另一个吸血鬼贵族迪米崔的王城。在这里僵尸扎贝尔的出现道出了在现实世界中人们发生昏睡症的原因，原来是魔界在收集人类的灵魂。

游戏舞台 魔界

加入同伴 モリガン＝アーンスランド，デミトリ＝マキシモフ

胜利条件/败北条件 敌全灭／春丽战斗不能

宝箱 レザーマント，セボリー，コート・炎，ホーリイシンボル，セージ

要点 开始时我方就只有春丽和莫丽卡 当打倒一定数量的敌人后事件发生，与大部队合流 敌增援后迪米崔参战。打倒扎贝尔就能通关 所以要在打倒他之前回收宝箱 打倒扎贝尔得到パープルリング。

第9话 吾乃追求拳之极意者

被传送到魔界的隆与肯在这里碰到了他们一直在找的人——杀害他们师傅的豪鬼，但豪鬼似乎有另外的目的。此时，樱、紫苑以及KOS-MOS等人也来到了这里，但出现在他们面前的却是一些穿着日本古代甲胄的武士。

游戏舞台 魔界／苦行之道

加入同伴 —

胜利条件/败北条件 敌全灭／リュウ战斗不能

宝箱 钱袋・下，ロワンク

要点 隆和肯去对付豪鬼，豪鬼的实力强劲，所以注意不要让隆战斗不能。当豪鬼的HP被打到一半左右时敌方增援出现 将周围的骸骨打倒后樱和神月的大部队出现，当敌人增援后豪鬼退场。打败木曾义仲得到ヘンテコバッジ。



www.plumbook.com

第10话 有钱能使鬼推磨

零儿一行人也来到了魔界，他们准备找阎魔大王询问一下最近发生的事情。跟他们一起来的还有魔界村的恶魔，更有来自魍魉界的怪物，看来各个世界的空间失衡已经进一步蔓延。另外，沙夜也来到了阎魔大王的大殿。

游戏舞台 魔界 / 阎魔大王之间

加入同伴 –

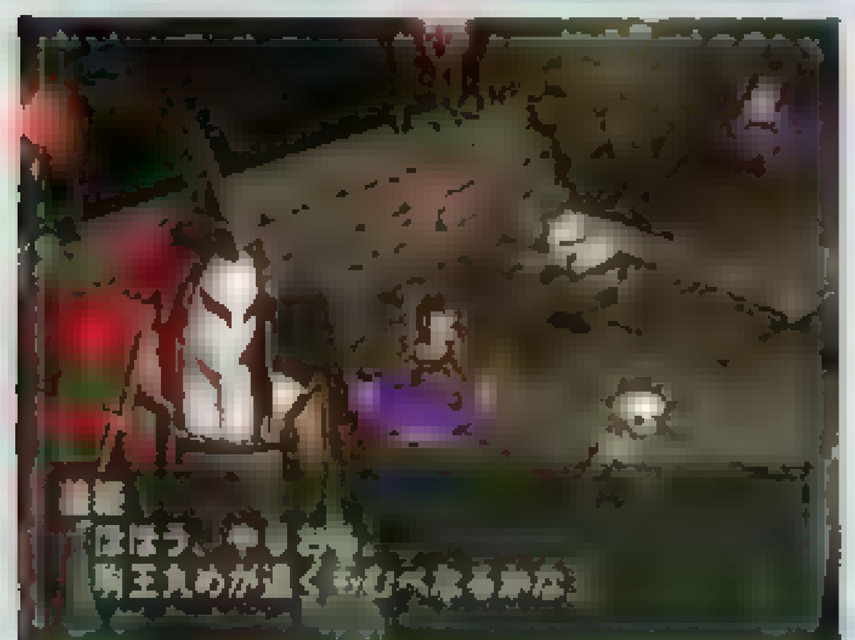
胜利条件/败北条件 敌全灭/有栖零儿&小牟战斗不能

宝箱 恶魔のエキス、盗贼の笼手

要点 本话第一次出现出击队员选择，隆、肯、KOS–MOS都是强力角色，所以让他们出战是必须的。当打倒所有レ ドアリーマー之后发生情节 敌方增援登场 然后沙夜出现。之后迪米崔和莫丽卡出来增援。由于此关敌人比较多，所以尽量不要让敌人包围了。

第11话 源平讨魔传

找到阎魔大王之后，众人询问他前往魔界村的方法，但这样还是不能回到原来的世界。阎魔大王告诉众人，被时间的狭缝所封印的邪界Soul Edge的封印已经被解开，而它与另一个道具"黄金之种"都是回到原来世界的重要道具。阎魔大王的秘书婆婆安达要告诉零儿，现在要找到那东西有一个关键人物，那就是一个叫太吕助的小孩以及平景清。



游戏舞台 魍魉界 / 上伊城・樱台门

加入同伴 平景清&たろすけ

胜利条件/败北条件 敌全灭/平景清&たろすけ战斗不能

宝箱 コート・冷

要点 首先是清扫周围的杂鱼，当敌人数量减少到一定程度时敌方的增援登场，同时平景清参战，当沙夜出现后敌人的数量会一下子增多 注意不要被包围了，沙夜会瞄准零儿去的 作好准备迎战，总之 如果优先打倒杂鱼会相对轻松点。

打倒沙夜得到メンタルリング 打倒弁庆得到グリ ンリング 打倒义经得到ヘンチュリング。

第12话 盖赛尔之轴号

托隆还有她的手下以及森脇代、天显寺广美被传送到了魍魉界，托隆的盖赛尔之轴号陷入了困境，正在她们决定修理时敌人出现，而这个敌人正是那个隆与肯曾碰到的日本武士。

游戏舞台 魍魉界 / 黄泉之国・血之池

加入同伴 トビ・マスヨ&天现寺ひろみ、トロンにコブン

胜利条件/败北条件 敌全灭 / 我方全灭

宝箱 万能药，コート・刀，コート・冷，マイドルのふくろ

要点 一开始可以不管敌人把附近的宝箱回收，回收后合流将敌人击退。打倒一定数量的敌人后我方部队登场 拿一部分人向托隆那边慢慢推进。地图下方那一圈宝箱有很多都是气绝的陷阱 要注意，可用S 。大法来测试之。

打倒木曾义仲得到フィールドリング。

第13话 多谢惠顾

就在零儿在太吕助的带领下来到龙宫城拿黄金之种时，恶魔一八也来到了这里，此时豪鬼再次出现。他将精神力量的事情告诉了隆，这一切似乎都像是刻意的一样，隆也感到豪鬼似乎要引发他身体里的什么东西。

游戏舞台 魍魉界 / 龙宫城

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭/风间仁，リュウ战斗不能

宝箱 コート・光，ラビットシンボル，エリクサー

要点 一出来又是选择出击队员 按实力和自己的喜好选吧。(小邪乱入 KOS–MOS必上啊！) 风间仁去找他老爸单挑 虽然他实力强劲但为了通关还是大家一起向他那边支援吧。当打倒一定数量的敌人后豪鬼登场 然后当灵知出现后恶魔一八撤退 之后就是我们无敌扣门爱财女老板希尔菲登场了 此时正是回收道具的好时候。

打倒豪鬼得到マメットバッジ。

第14话 鬼神与胧影

本来想找乙姬拿黄金之种，但乙姬却告诉众人黄金之种已经被人夺走了，而夺走黄金之种的就是恶魔一八，这样一来大家回到原来世界的希望又渺茫起来。乙姬告诉大家一八去了幻想界，并拿出了能够前往幻想界的玉手箱，不过大家见到这玉手箱都不禁大汗……(如果熟悉日本神话的就应该知道这是打开就让人变老的箱子啦～)

游戏舞台 幻想界 / 游乐园・幽灵宫殿

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 开始时：STAGE PHASE26以内我方角色靠近Soul Edge/御剑平四郎、タキ、有栖零儿&小牟が战斗不能，STAGE PHASE26以内我方角色没有靠近Soul Edge，靠近Soul Edge之后：敌全灭/御剑平四郎，タキ，有栖零儿&小牟战斗不能

宝箱 オレンジリング

要点 首先一开始要在26个回合内接近Soul Edge，数回合之后零儿就会参战 26个回合很充裕、大家不用慌。接近Soul Edge后沙夜出现 她会出现在地图的右边 所以在其周围事先安排几个同伴拖住她比较好。打倒敌人增援后黑超绝伦人和和夜姬（わや姬）就会出现、少夜的HP被打到一半左右会撤退。和夜姬的攻击力比较高 大家要注意一下。另外 打倒黑超绝伦人就会结束战斗 所以要先打倒和夜姬。

打倒少夜得到魔法の本，打倒黑超绝伦人得到シーブスマント 打倒和夜姬ダッシュリング。

第15话 黄金的骑士、堕天的骑士

使用了乙姬送的玉手箱后，众人来到了幻想界，这次他们出现在了一个游乐场里。(果然是幻想世界啊…… _–b)在这里他们碰到了维加亲卫队的尤莉和尤妮，但此时一名身披黑色战袍的女性出现，她就是曾经被瓦尔基里打败被封印在时之狭缝的黑瓦尔基里，不过与她一起出现的还有黄金的骑士基尔加梅斯。

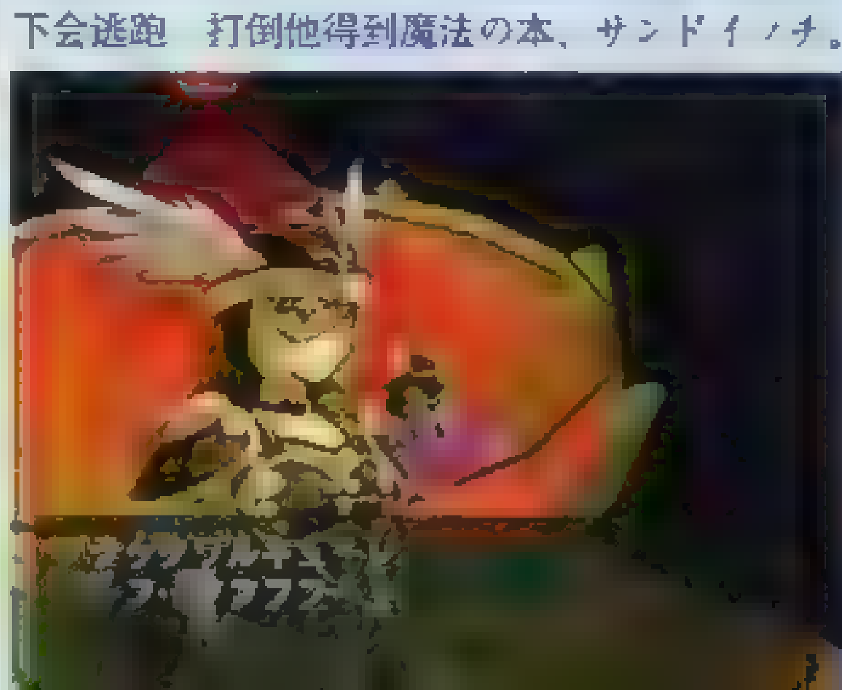
游戏舞台 幻想界 / 游乐园・旋转木马前

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭 / 我方全灭

宝箱 フレアボトル、ガントレット、アイスキャンデー、クレアのおふだ、くさったミカン

要点 打倒第一批敌人后尤莉、尤妮出现，将她们的HP打到一定值以下黑瓦尔基里出现 黑瓦尔基里的HP被打倒一定值以下会逃跑 打倒她会得到エメラルドリング。敌人最后增援的让卡打倒后会得到けがわのマント、小鬼的HP打倒一定值以下会逃跑 打倒他得到魔法の本、サンドイッチ。



第16话 瓦尔基里的传说再临！

此时的瓦尔基里已经来到了位于深渊岛的巡洋舰A.G.W.S.仓库内，与此同时，黑瓦尔基里也出现在了她的面前。但最令人惊讶的是本来应该死去的罗丝和铁甲豹王出现了，并且他们还是以敌方的身分出现的。

游戏舞台 物质界 / 巡洋舰调整室

加入同伴 ワルキューレ、クリノ&サビーヌ

胜利条件/败北条件 敌全灭 / 我方全灭

宝箱 ふるいミルク、ティアラ、フォースリング

要点 一开始只有瓦尔基里一个后，之后克利诺前来支援，将黑瓦尔基里的HP打到一定值以下发生剧情，之后将她打倒得到エメラルドリング。萝丝的HP被打倒一定值以下会撤退，打倒她得到ドキドキバッジ 铁甲豹王的HP被打倒一定值以下也会撤退，打倒他得到ホーリィシンボル。



第17话 我真正的身体

在物质界KOS–MOS的调整室里，天才婴儿弗巴和他的伙伴杰内缇被传送到了这里，不过很快他们的清净就被来到这里的僵尸扎贝尔所打破，他的目的似乎是隐藏这里的Soul Edge，弗巴这时也感受到了Soul Edge所释放的强大力量。而此时，在战场上一个娇小的，长得很像莫丽卡的少女出现了…

游戏舞台 物质界 /KOS–MOS调节室

加入同伴 フーバー&ジェネティー

胜利条件/败北条件 敌全灭 / 我方全灭

宝箱 ゼータジスト，ライトバリア

要点 一出来只有天才婴儿弗巴（フーバー）和木乃伊杰内缇（ジェネティー） 不过他们够强，能够低档敌人的攻击。在打倒几个敌人之后莉莉丝（リリス）以及凯和翔出现。将阿玛左娜（アマゾーナ）的HP打到一定值以下我方增援出现 打败她得到ライフパック，打败扎贝尔得到パープルリング。打倒一定数量的敌人后沙夜、ブラックベラボ 和和夜姬带着敌方援军出现。和夜姬的HP在一定值以下会撤退，打倒她会得到ダッシュリング，ブラックベラボー的HP在一定值以下会撤退，打倒他会得到シーブスマント。打倒少夜会得到エメラルドリング。

第18话 I am CAPTAIN COMMANDO

随着扎贝尔的到来，维加也来到了这艘VECTOR的巡洋舰上，跟他们一起来到这里的还有正义的名将队长。他发现这里的敌人有第三月球都市的索罗量产型，看来它应该就在这个世界的某个敌方。看！东方的大地在燃烧着！让我们为了正义而战吧！（众编：踢飞！）



游戏舞台 物质界 / 巡洋舰舰桥

加入同伴 キャプテンコマンドー

胜利条件/败北条件 敌全灭 / 我方全灭

宝箱 マッピーの帽子

要点 一开始只有队长一人 但他的实力很强应该不是问题。把修托鲁姆Jr 的HP打倒一定值以下我方援军出现 打倒他得到レ ドリング。打倒尤莉得到シーブスマント 打倒尤妮得到ヘンチュバッジ 打倒嘉米得到ドキドキバッジ。

第19话 噬魂的邪剑

神秘的少女再次出现了，而另一个世界的斯坦、露蒂以及亚瑟也被传送到了这里。为了夺取邪剑Soul Edge，沙夜也来到了巡洋舰上。跟她一起前来的还有魔界村的红魔，如此多的人聚集于此，看来大家的目的已经很明显了，那就是为了夺取这把能切断时空的邪剑Soul Edge。

游戏舞台 物质界 / 巡洋舰佐哈尔仓库

加入同伴 斯坦、露蒂、亚瑟

胜利条件/败北条件 敌全灭 / 我方全灭

宝箱 ブラックポーション、ダークシール

要点 一开始亚瑟面对莉莉丝的攻击 此时最好采取防御。打倒一定敌人后少夜出现发生剧情 之后的出击人员又是自己选择。打倒莉莉丝得到バンシマ カ 打倒少夜会得到エメラルドリング。レ ドアリーマー・小鬼的HP在一定值以下时他会撤退 打倒他得到クリスタルクレア 此时魂之利刃召唤出3个夏雷德。

第20章 来自失落的世界

此时在物质界的第三月球都市，由于空间扭曲现象，无名的超战士1P&2P来到了这里，但遭到守卫在这里的东风（打麻将么？）的攻击。他们没想到本来想找"天帝"，但却进了"冥王"的领地，不过很快他们的增援就到了，被传送到这里的超级无敌金发美女老板拉克丝，哦，不对是希尔菲出现了(嘿嘿，声优是同一个人啊)，在这位女士的链球、利剑、木桶（？）面前，敌人瞬间变得脆弱无比・・・

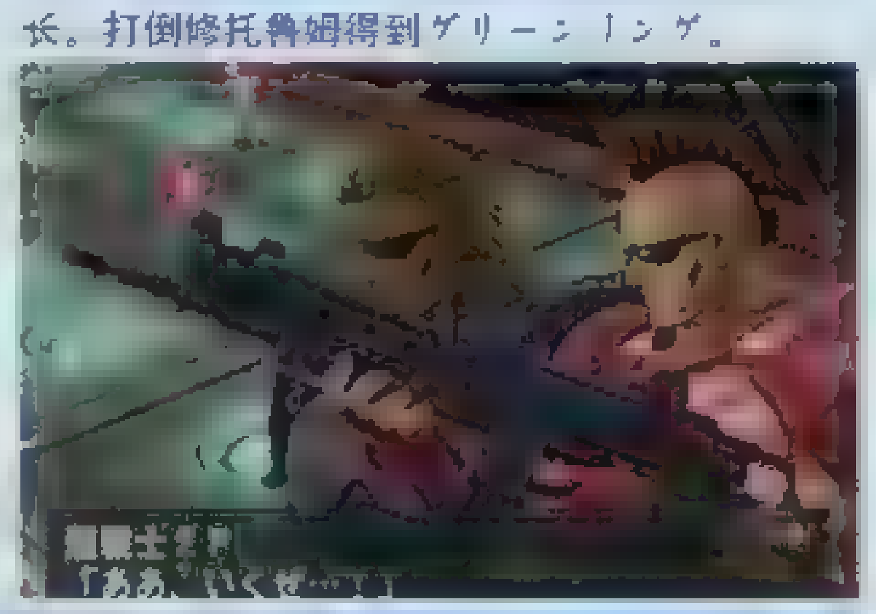
游戏舞台 物质界/第三月球都市・反重力通路

加入同伴 无名的超战士1P&2P，希尔菲

胜利条件/败北条件 敌全灭 / 我方全灭

宝箱 ビックリバッジ

要点 将东风的HP打倒一定值以下超级美女老板希尔菲的商店再次出现 同时敌我双方的增援都到了。打倒东风得到エクストラジスト 东风撤退后打倒一定数量的敌人修托鲁姆（シュトイルム）带着增援出现 增援中有假的《名将》队长。打倒修托鲁姆得到グリーンリング。



第21话 钢之冒险心

在物质界第三月球都市的入口，洛克人和其同伴萝尔被传送到了这里，他们的飞船飞翔号被卡在了甲板上。虽然他们是无意的，但还是被当成了入侵者，不过好在零儿的出现解了他们的围。

游戏舞台 物质界 / 第三月球都市・入口

加入同伴 洛克人&萝尔，ホリ・タイゾウ

胜利条件/败北条件 敌全灭/ロック&ロール战斗不能

宝箱 マジカルハット、ガントレット

要点 ……（ホリ・タイゾウ）加入。洛克人・朱诺的HP被打到一定值以下会撤退 打倒他得到DXバッジ。

www.pnumbook.cn

第22话 自由的战士

此时在第三月球舍地球管制室里飞龙与飞燕这对宿命的对手正在激战着，从飞燕的口中得知，如果“那个人”愿意，甚至灵知都能制造出来。虽然东风叫出了灵知，但在KOS-MOS面前这些都是微不足道的。而在敌人的援军中，却出现了各个同伴的拷贝版，看来第三月球都市的首领“冥王”已经取得更高的技术了。

游戏舞台 物质界/第三月球都市·地球包括管制室

加入同伴 飞龙

胜利条件/败北条件 打倒ソロ／败北条件1：飞龙战斗不能；败北条件2：10回合以内打倒ソロ

宝箱 レビテイトブーツ、飞龙のマーク（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加），フレイムバリア

要点 将飞燕的HP打到一定值以下敌我双方的增援出现（有维加、尤莉、尤妮、嘉米和平八的拷贝版 打倒他们都是得到ミ・クスグミ）。打倒飞燕得到コバルトリング，打倒修托鲁姆Jr（シュトゥルムJr）得到レッドリング 打倒东风得到エクストラジスト。打倒修托鲁姆Jr或东风后发生剧情 索罗（ソロ）登场，胜利条件从敌全灭变成打倒索罗，并且要在10个回合内，打倒索罗得到フギャナイザー。

第23话 愤怒的铁拳王

众人顺利地离开了第三月球都市，但飞翔号受到的损伤似乎禁不住突入大气层时的高温。凯、克利诺开始向伊师塔女神祈祷，奇迹发生了，伊师塔女神真的出现在众人面前，虽然是幻象，但她带来了不好的消息。次元壁已经开始崩坏，物质界已经可以和天空寺院自由往来，而此时的天空寺院却出现了三岛平八、斗神、恶魔一八以及Soul Edge的身影

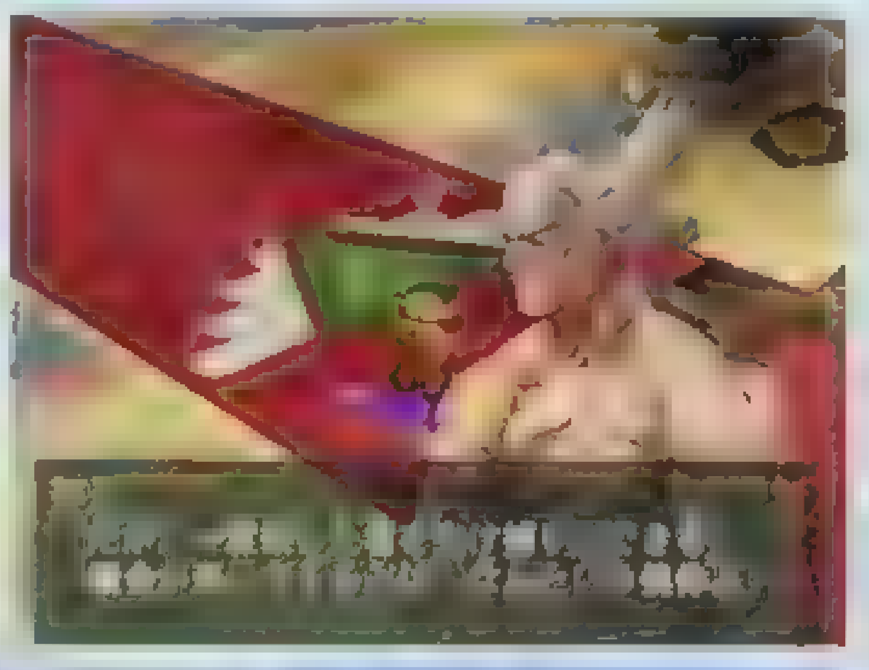
游戏舞台 神界／天空寺院·大巫女之间

加入同伴 三岛平八（暂时）

胜利条件/败北条件 敌全灭／三岛平八战斗不能

宝箱 クレアのおまもり

要点 一出来虽然只有三岛平八一个人，但这老头子实力超强 没什么危险。在打倒几个敌人后我方援军出现，可选择出击人员。打倒雷牌斗神オーガ得到レッドリング。打倒一定数量的敌人后恶魔一八和沙夜出现 同时洛克人·朱诺、尤莉 尤妮以及嘉米也加入战斗。打倒沙夜得到フェアリィリング 打倒恶魔一八得到リバースドール 打败嘉米得到ドキドキバッジ，打败尤莉得到シーブスマント 打败尤妮得到ヘンテコバッジ 打倒洛克人·朱诺得到DXバッジ。



第24话 杀意的波动

天空寺院一战虽然让维加逃跑了，但M.O.M.O.利用希尔菲的神秘换装用钓鱼杆从恶魔一八身上偷到了被他抢走的“黄金之种”，同时春丽也救下了嘉米。接下来众人要去的是幻想界的炎炎沙漠，大巫女运用“黄金之种”的力量打开了通往炎炎沙漠的门。但在那里等着他们的是黑瓦尔基里和罗丝，此时豪鬼出现，并引发了隆的杀意之波动。

游戏舞台 幻想界／炎炎沙漠·入口

加入同伴 マイク·ハガー

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 エンジエルリング，心（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加），南国风ドリンク，フレアマント，くさったミカン，オレンジリング，レジストリング

要点 这关又要拿宝箱 又要躲敌人 又要打倒强力BOSS真的很累啊。打倒2个敌人后敌方支援登场，而我方也有市长麦克·哈加（マイク·ハガー）加入。之后再打倒几个敌人敌方增援黑瓦尔基里和罗丝登场 敌人的第三次增援是卡姆兹（カムーズ）和其杂兵 出现在我方身后 要注意回收宝箱的同伴的安全。黑瓦尔基里的HP被打到一定值以下会撤退 打倒她得到エメラルドリング。当カムーズ的HP减到一定值以下后豪鬼出现 龙觉醒为杀意龙将其击退。打倒卡姆兹得到ロウソク 打倒罗丝得到ドキドキバッジ 打倒豪鬼得到メタセコイアの叶（攻击、防御、技术各加15点） 打倒杀意隆得到ブラックオニキス（HP最大值加30%） 豪鬼和杀意隆只能二选一。

第25话 已死的尸体无人来捡

追着隆众人来到了金字塔内部，在这里他们看到了许多机械装置，这里是魔王佐娜用来制造机械士兵的地方，但是，众人看到的这些复制出来的士兵中俨然有KOS-MOS……

游戏舞台 幻想界／金字塔·机器人制造室

加入同伴 キャミィ

胜利条件/败北条件 真的和夜姬以外的敌人全灭／败北条件1：味方の全灭；败北条件2：真的和夜姬战斗不能

宝箱 ポクテまんじゅう、ひとりじめバッグ、ティアラ

要点 从这一话开始嘉米（キャミィ）正式加入，并和春丽组队。打倒3个初期的敌人后敌方和夜姬登场。此时战斗胜利条件变为除和夜姬本体外，其他敌人全灭。当打倒几个和夜姬的拷贝版后发生剧情，敌方援军出现，并且其中还有3个KOS-MOS的拷贝版！打倒扎贝尔得到パープルリング。打倒一定数量敌人后杀意隆和铁甲豹王登场，打倒铁甲豹王得到ホーリィシンボル 将杀意隆的HP打到一定值以下他会撤退 打倒他得到ブラックオニキス。

第26话 堕入欲望的迷途小孩

在击败了那些复制人后终于来到了金字塔地下的魔法方阵，在这里众人看到的是让卡和小鬼，他们在这里的目的只有一个，那就是利用魔法阵找到Soul Edge。当Soul Edge出现之时，魍魉界的源氏一族和沙夜也到来了。

游戏舞台 幻想界／金字塔·地下魔方阵

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 莉莉丝以外敌人全灭／败北条件1：我方全灭；败北条件2：莉莉丝战斗不能



宝箱 SPフラッグ（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加），ブルーポーション，ムーンウォーカー、苏生剂

要点 将敌人打倒一定数量以下时敌方援军登场 弁庆 义经、沙夜都会出来。打倒弁庆得到ゴージャスマント，打倒义经得到DXバッジ 打倒少夜得到フェアリィリング 打倒小鬼得到魔法の本 打倒让卡得到けがわのマント。将上述的几个BOSS击退后莉莉丝登场 此时胜利条件也变为除莉莉丝之外的敌人全灭，所以对莉莉丝的进攻大家就只有防御了。在莉莉丝登场后打倒一定数量敌人，敌方增援登场 除了黑瓦尔基里更有令无数人尖叫的裘达斯（ジューダス）大人。（D·S 绿川光大人啊！心！）将黑瓦尔基里的HP打倒一定值以下发生情节 超级爱钱无敌金发美女老板希尔菲再次登场。打倒黑瓦尔基里得到エメラルドリング 打倒裘达斯得到アクアマント。

第27话 来自被忘却的世界

虽然击退了敌人，但小鬼的话让人大吃已经，原来灵魂收集已经完成，现在进入了下一个阶段。在前来的黑瓦尔基里的身边出现了一个戴着面具的神秘男性。（D·S：你不用戴什么面具了！化成灰我都认得，我的裘达斯SAMA！）莉莉丝的再次出现让大家吃惊不小，好在在Soul Edge的帮助下她的灵魂终于和桑丽卡分开。不过正当他们要去取Soul Edge的时候尘龙忽然出现，而它的腹部似乎受了很重的伤···

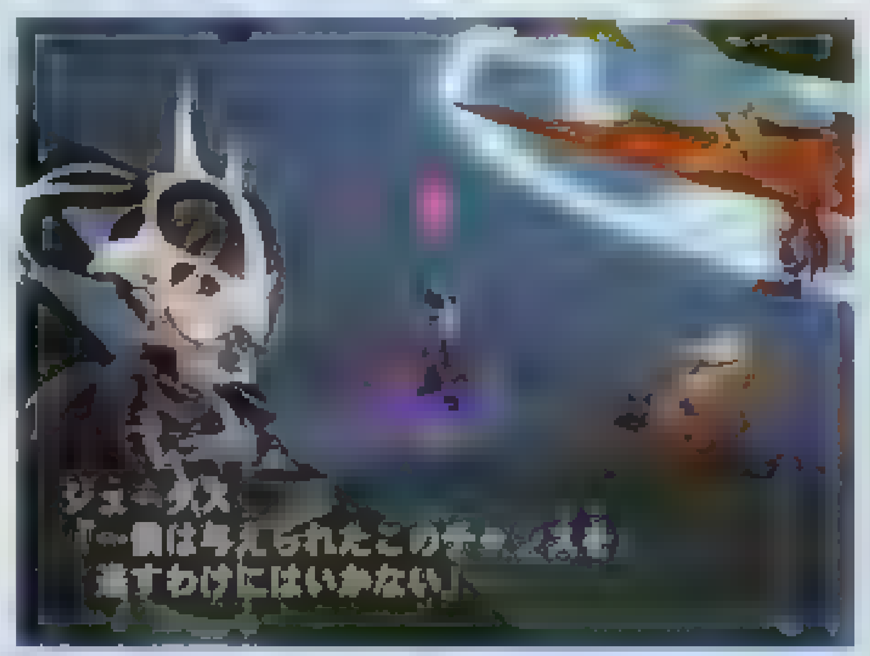
游戏舞台 幻想界／金字塔·地下魔方阵

加入同伴 三岛平八

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 ゼータジストDX、静寂石、原始肉（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加），エリクサー

要点 打倒一定数量的敌人后黑瓦尔基里 裘达斯、罗丝 铁甲豹王出现 再打倒几个敌人后三岛平八作为我方增援出现。打倒裘达斯、罗丝豹王中的任何一个发生剧情 再打倒一定数量的敌人后飞燕、索罗、洛克人·朱诺出现。打倒铁甲豹王得到ホーリィシンボル，打倒罗丝得到ドキドキバッジ 打倒裘达斯得到アクアマント，打倒飞燕得到コバルトリング，打倒索罗得到フギャナイザー 打倒洛克人·朱诺得到DXバッジ 打倒黑瓦尔基里得到メンタルリング。



第28话 这里是俏皮话的王国

运用“黄金之种”的力量，瓦尔基里拯救了那些过去死去的人的灵魂。“黄金之种”与魔法方阵产生共鸣，空间移动再次发生这次众人被传送到了魍魉界的上伊城。当他们到达这里之后不知为什么开始频繁地说俏皮话，看来这里是被下了“咒”了。与此同时，魔界村的红魔也来到了这里。上伊城是源氏的地盘，源氏自然是会出来了，但这次出来不仅仅是源义经和弁庆，源氏的首领源赖朝也现出了他的真身。



游戏舞台 魍魉界／上伊城·樱舍门

加入同伴 莉莉丝

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 盗贼の笼手、ブラックポーション、キララ、ロウソク、SPバッジ

要点 将第一批敌人打倒一定数量之后，敌方增援登场 扎贝尔、阿玛左娜以及黑超绝伦人出现。之后再打倒一定数量的敌人 敌方增援还会登场 最后登场的义经、弁庆、木曾义仲以及赖朝。打倒红魔之王（レッドアリーマー·ジョーカー）得到クリスタルクレア 打倒阿玛左娜得到天女の羽衣，打倒弁庆得到ゴージャスマント 打倒黑超绝伦人打倒ゴージャスマント 打倒扎贝尔打倒パープルリング，打倒义经得到DXバッジ 打倒木曾义仲得到レジストリング 赖朝的HP被打到一定值以下会撤退，打倒他拿到がんこ职人。

要注意这里的几个BOSS进攻时防守方的按键已经变成四个方向都能按键 所以不要弄得手忙脚乱 要集中精神。

第29话 真龙拳

上伊城连接着魔界，但途中众人来到了一个诡异的空间，而Soul Edge忽然出现在这里。有Soul Edge出现一定会有不平凡的事情发生，伴随着Soul Edge出现的还有恶魔一八、维加以及沙夜。正好维加和沙夜都在，众人询问两人有何目的。原来维加像利用Soul Edge的力量让神附体，Soul Edge是回到原来世界的重要道具，众人当然不给。此时杀意隆和豪鬼赶来，在樱、肯的努力下隆终于冲破了障碍领悟了真·升龙拳。

游戏舞台 ？？？／意识的狭缝

加入同伴 和夜姬，罗丝

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 ラビットシンボル，フレアボルト，エリクサー

要点 一出来众人就被分散成4部分 不过好在夏雷德也不强。打倒2个夏雷德后恶魔一八登场再打倒1个夏雷德后尤妮、尤莉、维加以及德拉克出现 与此同时罗丝也出现。罗丝一出来就身处一群敌人的包围中 以防御、撤退为主，其他人赶快去支援。

恶魔一八的HP被打倒一定值以下会撤退，打倒他得到リバースドール。将敌人打到一定数量以下时沙夜出现 打倒她会得到フェアリィリング。打倒尤莉或尤妮中的任何一人豪鬼会和杀意隆一起出现 要注意的是 在隆未觉醒前 任何攻击对维加都是无效的。将杀意隆的HP打到一定值以下发生剧情 隆清醒过来 并领悟了真·升龙拳，此时打维加就会对其造成伤害了。

打倒斗神オーガ拷贝版会得到レッドリング 打倒尤莉会得到ヘンテコバッジ 打倒尤妮会得到シーブスマント 打倒ドラック会得到ロウソク 打倒维加会得到ヒーローメダル。

第30话 令人不快真是太爽了

神秘区域的下方就是魍魉界的地下要塞巴拉迪克，在这里一只巨大的蓝虫挡住了众人的去路，要抑制蓝虫的成长就要破坏扩大器，这个任务自然由专搞破坏，哦不，是擅长破坏……怎么好像越描越黑 ·（ b）的堀泰造来完成了。但源氏的人再次出来阻挠，在击退他们后平景清在蓝虫的身体中找到了三神器中的八咒镜。

游戏舞台 魍魉界／地下要塞巴拉迪克

加入同伴 希尔菲

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 クレアのおまもり，ブルーポーション，パケット（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加）×2，マメットバッジ，ベルベーヌ，レビテイトブーツ

要点 由于3队人马已经合流所以人数陡然增加 在这一关一开始就要选择出击队员 认真选择一下吧。一开始既要护送ホリ タイゾウ，又要拿宝箱还真是有点手忙脚乱呢 行动是宝箱又分散 还是先护送再回收宝箱吧。

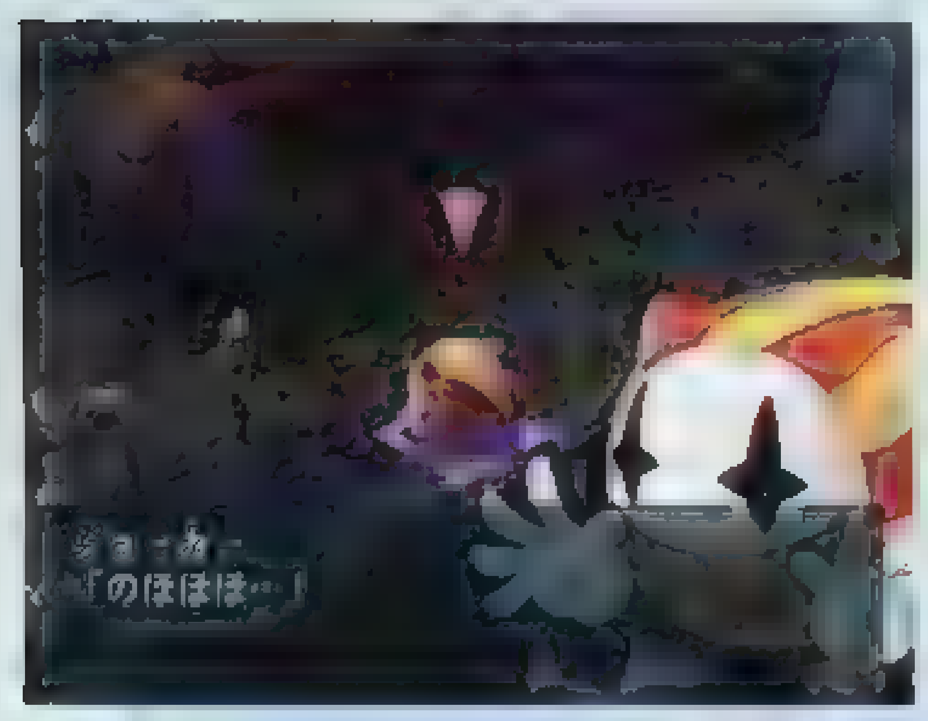
打倒几个敌人后无敌美女老板再次出现，然后就是弁庆带着手下增援 将他的手下打到一定数量后义经带着援军登场。（大家习惯就好 中后期两三次增援是很正常的…… b）打倒义经得到DXバッジ 打倒弁庆得到ゴージャスマント 打倒フォ クス得到ジューシービーフ。

让ホリ·タイゾウ接近扩大器他就会会破坏它 但之后敌人的增援出现 全灭后过关。过关后守财女希尔菲正式加入成为同伴。



第31话 这里是巨大的魔界村

众人来到了魔界村的入口，但此时豪鬼出现了，隆跟随豪鬼而去，零儿等人也跟了进去。现在外面只剩下保护盖赛尔之轴号的人，此时小鬼带着手下出现了。虽然守卫队的成员不多，但他们还是决定一战。恐龙的出现让所有人吃了一惊，而它强大的生命力似乎并不是来自它本身的……布鲁斯怀疑这只恐龙身上可能感染了某种病毒。沙夜的到来让众人知道了Soul Edge的所在地就是多鲁亚加之塔，而在豹王面前却出现了一个他再熟悉不过的身影。



游戏舞台 魔界／魔界村・入口

加入同伴 铁甲豹王

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 HPバッジ，万能药，フレアマント

要点 这关最重要的一点就是不能让敌人接近飞船 将第一批敌人的数量打到一定值以下时敌方增援登场 霸王龙出现 好在它HP和防御不高，打倒它得到ジューシービーフ。再将敌人打倒一定数量沙夜和夏留德会出来增援，沙夜的能力超强 要注意。将小鬼的HP打倒一定程度敌方增援让卡和铁甲豹王出现 但情节过后铁甲豹王会成为同伴 而败北条件也增加了他被打败的条件 同时小鬼会撤退。打倒小鬼得到魔法の本 打倒沙夜得到フェアリィリング，打倒让卡得到けがわのマント。

友情提醒 本关开始，防御时要按4个键的敌人大大增加 也提高了防御时的难度 所以最好不要在睡意很浓的时候来玩。（笑）

第32话 盛者必衰之理

隆与肯追赶豪鬼来到了魔界村内部，在这里等着他们的居然是木曾义仲，要打败源氏就要收集齐3种神器，但对于现在没有草薙剑的平景清而言现在还为时过早。与此同时，敌人更拿出了零儿、御剑和平景清的拷贝版，看来在第三月都市的资料回收起到一定的作用了。

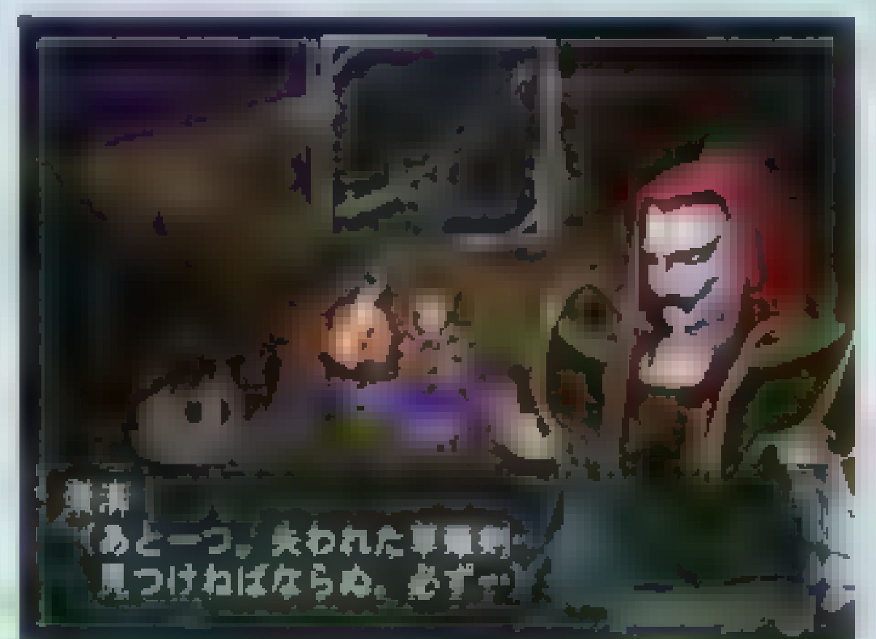
游戏舞台 魔界／魔界村・魔像之地

加入同伴 —

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 レッドベルベーヌ，オレンジリング，ロケットブーツ

要点 一开始隆一行5人会被包围，不过以他们的实力应该不成问题，如果担心有什么问题派几个人前去增援就行了。打倒一定数量的敌人后敌增援出现 再打倒几个敌人后豪鬼出现。打倒木曾义仲得到レジストリング。在将敌人数量打倒一定值之下后修托鲁姆会带着敌增援出现 里面居然有御剑，平景清和零儿的拷贝版 不过他们并不强 连辅助技都没有 灭之。打倒修托鲁姆得到グリーンリング 打倒豪鬼得到メタセコイの叶。



第33话 即使被打倒一百万次也不会输！

众人来到了魔界村地底湖，这里离大魔王所在的宫殿已经不远了，但前进的道路不可能那么顺畅，在他们的面前还有众多的敌人。而就在这时，大魔王阿斯塔罗特突然出现，这让众人吃了一惊，而他却不知道Soul Edge为何物，这更让人产生了怀疑。

游戏舞台 魔界／魔界村・地底湖

加入同伴 —

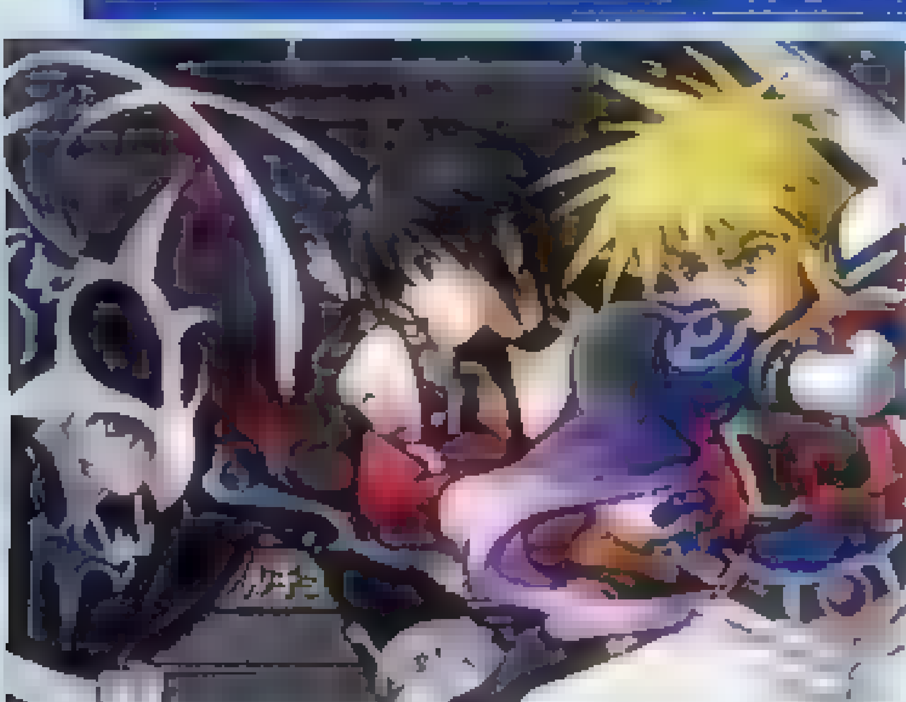
胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 ターコイズ，レッドセージ，ムーンクリスタル

要点 一开始兵分两路将两边的敌人打倒 当敌人被打倒一定数量后扎贝尔、阿玛左娜以及黑超绝伦人带着敌方援军出现，再打倒一定数量的敌人敌增援出现，这次的增援中居然有魔虫族的敌人。（什么？不知道魔虫族 《恶魔猎人》里的蜜蜂女王就是啦。）打倒一只Q-BEE后发生剧情《魔界村》的总BOSS大魔王阿斯塔罗特（アスタロト）居然出现了 同时红魔之王也加入战斗。当红魔之王的HP被打倒一定程度以下会撤退 打倒他得到静寂石。在除大魔王阿斯塔罗特之外的BOSS级人物都击退后 黑瓦尔基里和袭达斯出现。

打倒扎贝尔得到ATバ・ジ 打倒阿玛左娜得到天女のフン 打倒黑超绝伦人得到ゴージャスマント 打倒大魔王得到ブラ・クオニキス 打倒袭达斯得到アクラマント 打倒黑瓦尔基里得到メンタルリング

第34话 如梦一般



不知为什么红魔之王留下了通往玉座之间的钥匙，众人对大魔王的身分的怀疑越来越深，甚至怀疑他其实是个影武者。在这里除了魔界村的敌人之外，还有黑瓦尔基里和袭达斯，与此同时魔界村真正的主人超魔王却出现了。但红魔并不承认他是自己的主人，并把戴伊克诺夫特已经出现在幻想界的消息告诉了众人。但神之眼已经交到了佐娜手上，袭达斯假装投靠的计划失败，但在斯坦的激励下，他又重新恢复了信心。

游戏舞台 魔界／魔界村・玉座之间

加入同伴 袭达斯

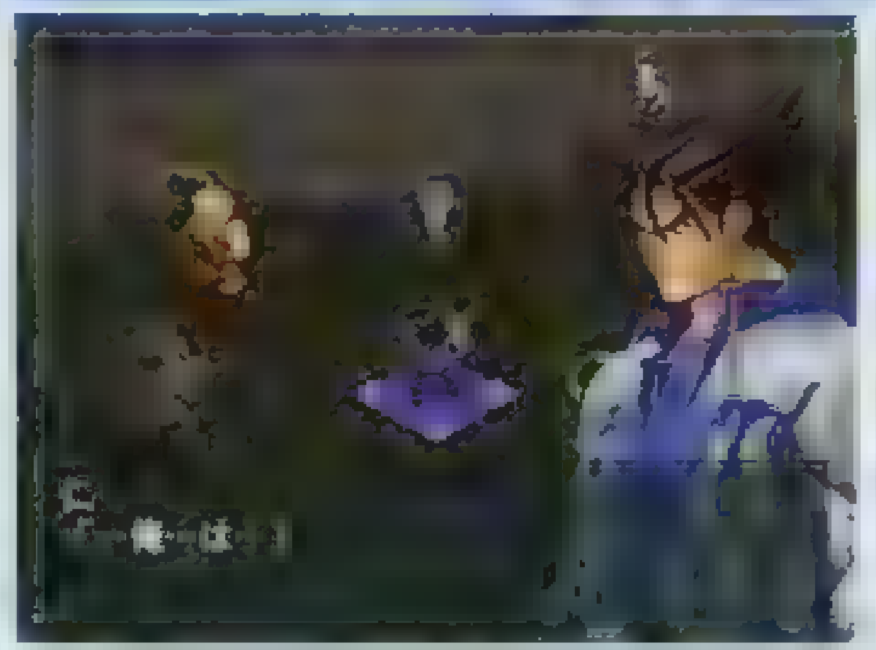
胜利条件/败北条件 [illegible]瑟战斗不能

宝箱 マジックポーチ，ムーンウォーカー，原始肉（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加），ブラックポーション

要点 一出来又是选择出击队员 当然是选自己喜欢的角色啦。将第一批敌人的数量打到一半时袭达斯和黑瓦尔基里带着援军出现 此时败北条件增加袭达斯战斗不能 所以不要向绿川大人出手啊！打倒一定数量之后 大魔王阿斯塔罗特带着手下出现 这些敌人都是《多鲁亚加之塔》里的高级敌人 HP又多 皮又厚 所以还是采取逐个击破的战术比较好。将黑龙打倒之后真正的大魔王出现 大魔王阿斯塔罗特增加一只 真正的超魔王内比罗斯（ネビロス）出现，与此同时袭达斯加入！（D・S 这才是最主要的！）袭达斯加入后黑瓦尔基里撤退。（这种即用即弃的角色就让我们忽略吧。）

打倒2个大魔王阿斯塔罗特得到ブラックオニキス×2 打倒超魔王内比罗斯得到ムーンクリスタル。

第35话 被恶魔迷惑的人



打败了超魔王之后，众人终于来到了藏有邪剑Soul Edge的多鲁亚加之塔，但前进的道路绝不是那么平坦，黑超绝伦人、阿玛左娜、僵尸扎贝尔，甚至恶魔一八都出现在了他们面前。为了更快的完成战斗，众人兵分三路，仁和平八等人就留在了塔外对付赶来的恶魔一八。面对一八的迷惑，风间仁露出了他恶魔之子的一面，他能克服这一难关吗？

游戏舞台 魔界／多鲁亚加之塔・入口

加入同伴 -

胜利条件/败北条件 敌全灭／风间仁战斗不能

宝箱 フォースリング，福袋ぎょうざ，デモンズシール，マイドウのふくろ，マント，龙马くん×2，气绝×2，マメットバッジ

要点 本关有9个宝箱 并且都分散在外围 要拿还要废一番功夫，要注意两边山顶上的宝箱是气绝。在将第一批敌人打倒一定数量后扎贝尔、阿玛左娜 黑超绝伦人以及恶魔一八出现。将恶魔一八的HP打倒一定值时敌方增援出现 再打倒一定数量的敌人后飞燕和东风前来。将飞燕的HP打倒一定值以下他会撤退 同时恐龙增援登场

打倒恶魔一八得到リ・クのマスク 打倒扎贝尔得到ATバ・ジ，打倒阿玛左娜得到天女のフン 打倒黑超绝伦人得到ゴージャスマント 打倒飞燕得到AGバ・ジ 打倒东风得到エクストラジスト

第36话 魔宫的勇者们

多鲁亚加之塔是一个高达60层的高塔，在前进途中平景清终于遇到了他一生的敌人——源赖朝。但由于三神器没有收集齐，缺少草稚剑，平景清无法杀死源赖朝。就在这时，零儿发现了藏在多鲁亚加之塔的Soul Edge，在Soul Edge的力量的指引下，平景清手中的刀其力量觉醒，原来草稚剑一直就在他的手上，集齐了三神器的平景清终于拥有了超越源赖朝的力量。

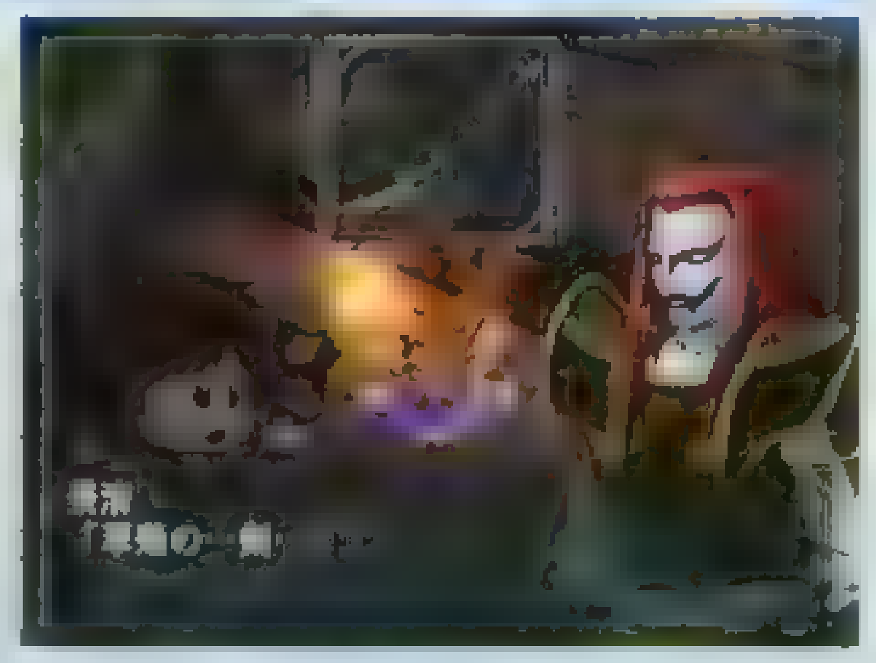
游戏舞台 魔界／多鲁亚加之塔・途中

加入同伴 —

胜利条件/败北条件 敌全灭/平景清&太吕助战斗不能

宝箱 アクアローズ，ブラックポーション×2，ローズMAX，ビックリバッジ，エンジェルリング，マンドレイク，魔法の粲，エリクサー，マッピーの帽子，ロケットブーツ

这章不知道有什么感觉。一开始队伍就被分成了几队，第一批敌人就是源赖朝率领的鬼军团，将源赖朝的HP到到一定程度发生剧情 之后木曾义仲、弁庆 义经带着敌援军出现。将敌人打倒一定数量时沙夜出现 此时胜利条件是平景清在20个回合内接近Soul Edge 在没有拿到Soul Edge之前即使将源赖朝的HP打为0他也会复活。当平景清接近Soul Edge后领悟特技草稚剑，之后源赖朝叫出援军 此时20回合接近Soul Edge的条件自动解除。

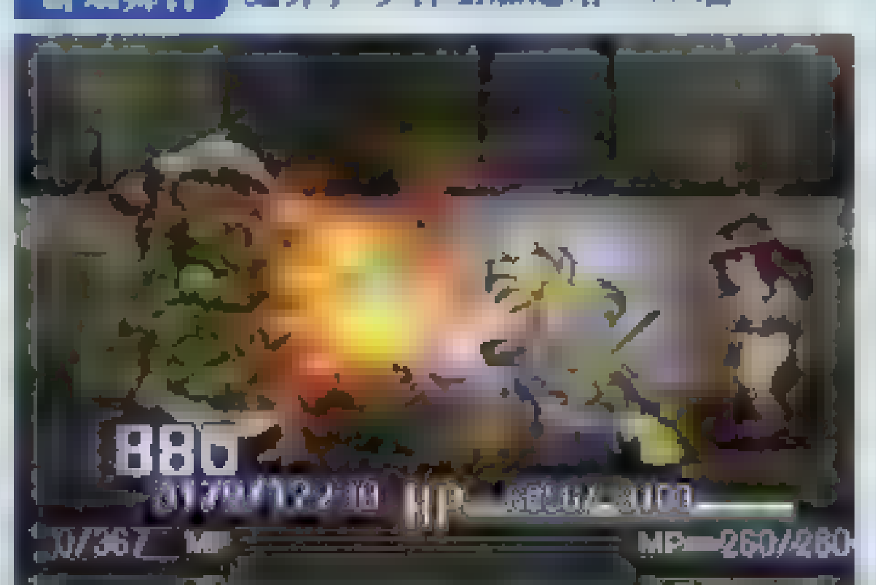


打倒木曾义仲得到レジストリング 打倒弁庆得到エルヴンマント 打倒义经得到フィートシンボル 打倒源赖朝得到がんこ职人 打倒沙夜得到フェアリィリング。

第37话 魔界的灭亡

在多鲁亚加之塔的59层，基尔加梅斯终于要看到了恶魔多鲁亚加了。在击倒了多鲁亚加的若干个分身之后，他终于出现在了中央的祭台上。在基尔加梅斯和凯的努力下，他们终于击败了这个恶魔。但就在击倒多鲁亚加之时，多鲁亚加之塔却陷入了坍塌的危机之中。

游戏舞台 魔界／多鲁亚加之塔・59层



加入同伴 —

胜利条件/败北条件 敌全灭/基尔加梅斯&凯战斗不能

宝箱 SPフラッグ（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加）×2，そくせきラーメン，ロウソク，ベルベーヌ，ブラックポーション，ガントレット キララ，ダッシュリング

要点 不愧为是多鲁亚加之塔，又是宝箱最多的一关 不过还好很快我方的支援部队就会登场 可以从两条路线回收宝箱。打倒几个敌人后多鲁亚加・究极骑士出现在地图中央 将其击倒后出现4个多鲁亚加・巫师 同时敌增援登场。当4个巫师被击倒后，又会出现多鲁亚加的分身以及圣龙。击倒4条龙后多鲁亚加终于现出了真身 并且带了一大帮强力的部下出来 此时胜利条件变为打倒多鲁亚加。

打倒多鲁亚加得到龙马くん。

第38话 HEROES NEVER DIE

就在危机之时，冥王的空中战舰巴尔罗格突然出现在了空中，瓦尔基里运用彩虹之桥将众人顺利载到了战舰上。但与彩虹桥一起来的还有众多的怪物们，而战舰上的飞燕也发现了情况并出击，现在众人遇到了前后被夹击的困难局面。

游戏舞台 魔界／空中战舰巴尔罗格・甲板

加入同伴 —

胜利条件/败北条件 敌全灭／风间仁战斗不能

宝箱 マジカルハット，フレアマント，ワギャナイザー，飞燕のマント（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加

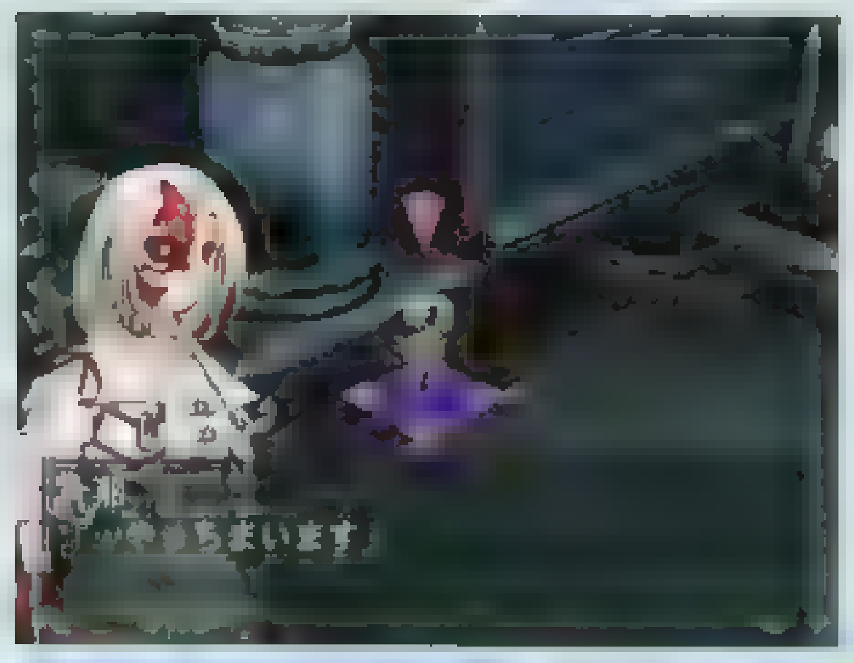
要点 将第一批敌人打到一定数量时飞燕 东风和索罗带着援军登场 而恶魔一八此时也出现了。将敌人的数量打到一半左右时布克人・朱诺登场 同时还有霸王龙出现。将霸王龙击退后魔人卡姆兹带着援军出现

打倒飞燕得到AGバ・ジ 打倒东风得到エクストラジスト，打倒索罗得到ワギャナイザー 打倒斗神拷贝版得到レ・ドリング 打倒恶魔一八得到リ・クのマスク 打倒朱诺得到フィートシンボル 打倒卡姆兹得到ブラ・クオニキス。



第39话 鞘与刀

来到空中战舰内部的实验室，众人看到了各个世界怪物的试验体，看来这里就是培养各个世界怪物的地方了。这时沙夜突然出现，并且与她一起出现还有一些面无表情，看上去像是沙夜科隆体的少女，沙夜称这些少女叫“片那”。虽然零儿将她们击败，但沙夜却露出满意的表情·



登场舞台 魔界／空中战舰巴尔罗格·实验室

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭／我方全灭

宝箱 飞龙のマーク（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加），ゼータジストDX，フレアボルト

要点 第一批敌人被打到一定数量后敌方增援登场 修托鲁姆 修托鲁姆Jr、德拉克和沙夜出现 并且沙夜放出了N个叫片那的人造人。第一次增援后再打倒一定数量的敌人 敌人再次增援这次是扎贝尔 黑超绝伦人以及阿玛左娜。

打倒修托鲁姆得到ゴー ャスマント 打倒修托鲁姆Jr 得到DXバ ジ，打倒ドラ ク得到ブラ クオニキス 打倒沙夜得到フェア リング，打倒扎贝尔得到ATバ ジ 打倒黑超绝伦人得到DFバッジ 打倒阿玛左娜得到天女のフン。

第40话 爱、心痛、坚强

在空中战舰的中央动力室，维加正站在反重力装置上静等众人的到来。在这里他准备了许多很好的“余兴节目”，但豪鬼的出现却粉碎了他的野心，在瞬狱杀的面前，他也只能无力地倒下了。此时空中战舰已经面临崩溃的局面，正在众人绝望之时，一条飞空龙突然出现在他们面前。虽然飞龙离空中战舰很远，但在飞龙（这个是人！）的带领下，大家还是利用甲板上的弹射器“跳”了上去。

登场舞台 魔界／空中战舰巴尔罗格·中央动力室

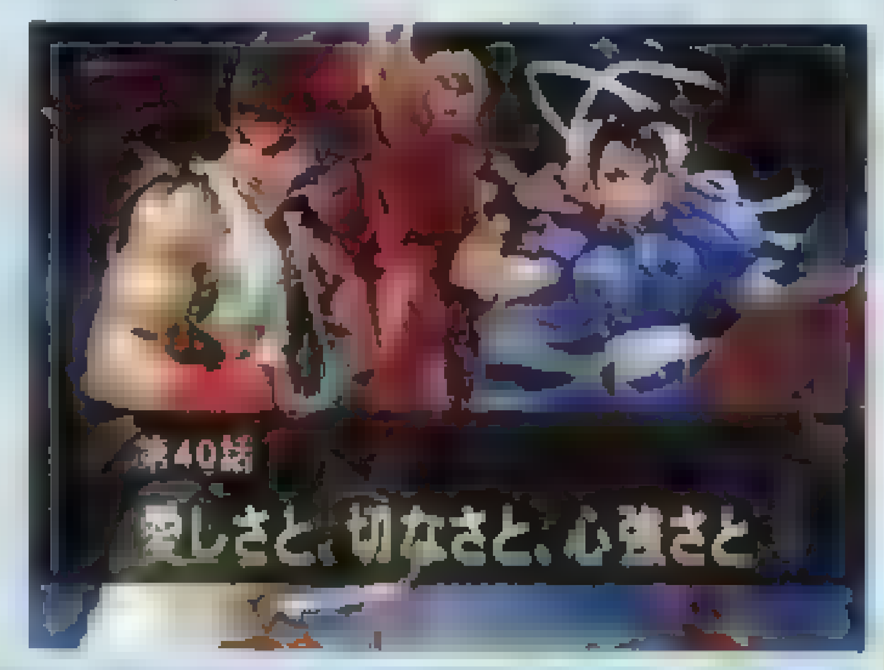
加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭／隆、肯、克洛诺亚＆闪兹战斗不能

宝箱 幻の药，飞龙のマーク（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加），救急用スプレー，中和剂，ラビットシンボル

要点 打倒几个第一批的敌人后尤莉和尤妮的拷贝版登场 再打倒几个敌人我方女性角色的拷贝版登场。（果然是具有恶趣味的游戏啊。）打倒一定数量的我方女性角色的拷贝版后 小鬼 让卡带着援军出现 与此同时维加率尤莉和尤妮加入战斗。

打倒小鬼得到ム ンクリスタル 打倒让卡打倒ヒ ローメダル 打倒尤莉得到シーブスマント，打倒尤妮得到ヘ チコバ ジ 打倒维加得到龙马くん。



第41话 纹章战争的勇者

虽然众人将戴伊克诺夫特上的敌人击败，但魔王佐娜居然在这个世界之外的空间之外的城堡中静观事变。托隆的盖赛尔之轴号正等在外面，众人决定将戴伊克诺夫特破坏之后再离开。戴伊克诺夫特的控制中心是由卡姆兹所守护，将他打跑后，红魔再次出现。而他此时来并不是为了帮助魔王佐娜，而是要一心寻死，并且要验证一下亚瑟等人是不是可以拯救世界的勇者。就在红魔之王将死之时，莫丽卡道出了红魔是数百年前魔界纹章战争的勇者这一事实。看着这一令人尊敬的宿敌慢慢闭上眼睛，亚瑟也向他发誓，要让这世界恢复以前的和平。



登场舞台 物质界／九彦别地克破碎兵器·中枢室

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭／亚瑟战斗不能

宝箱 マジックポーチ

要点 打倒2个敌人后敌方第一批敌人登场 再将打倒一定数量的敌兵レ ドアリーマー·小鬼带着援军出现 此时胜利条件变为10回合内打败卡姆兹。当レ ドアリ マ ·小鬼的HP降到一定值以下会再次叫出援军。当击败卡姆兹后卡姆兹撤离 同时克利诺也离开 胜利条件变为敌全灭。

打倒レ ドアリーマー·小鬼得到静寂石 打倒卡姆兹得到ブラ クオニキス。

第42话 在没有神与恶魔降临的荒野

在空中都市群的外壳，忽然出现了一群源氏的士兵。面对这一情况平景清非常吃惊，因为他明明已经杀死了源赖朝，但源赖朝以及义经的出现肯定了大家的猜测，他们再次复活了！很快，沙夜的到来证明了这一切，原来源氏的复活还是与她有关。但即便是如此，就算是复活多少次，平景清也会和宿敌战斗倒底。

登场舞台 物质界／空中都市群·外壳

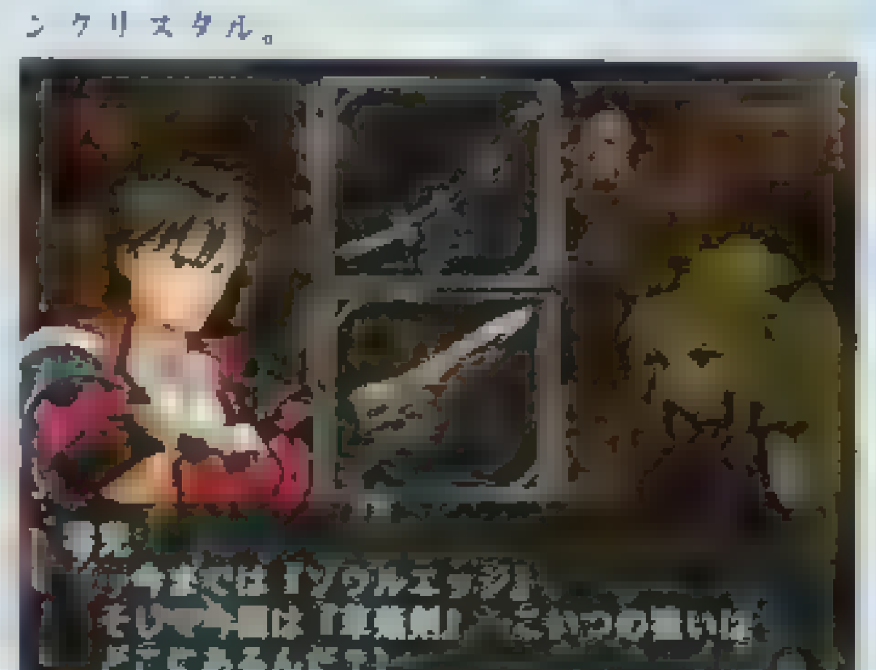
加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭／平景清＆太吕助战斗不能

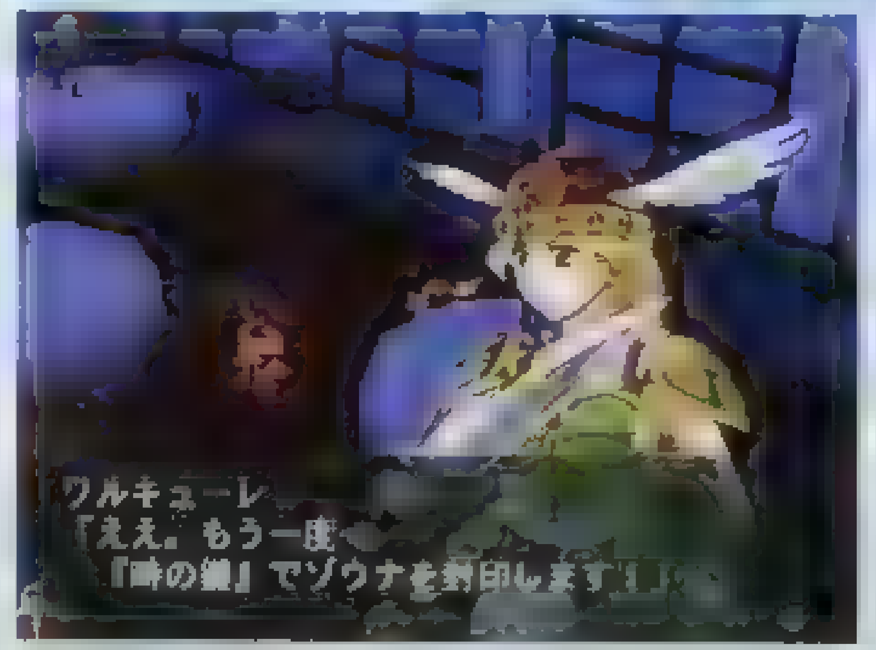
宝箱 ひとりじめバッグ，ガントレット，ほしいも ミラクルグミ 福袋ぎょうざ

要点 本关最大的特点就是击碎石块打通道路有的宝箱必须要将石块打碎才能拿到。在将初期敌人打到一定数量以下时敌方增援出现，在增援出来后再打倒一定数量的敌人BOSS出现 这次居然是原本已经消灭了的木曾义仲、弁庆、源义经和源赖朝，而沙夜也带着片那出现了，将新增的敌人打到一定数量时小鬼带着援军出现，将源氏的BOSS击倒后他们带出来的兵也会消失

打倒木曾义仲得到ヒーローメダル 打倒弁庆得到エルヴンマント 打倒源义经得到フィートンシボル 打倒源赖朝得到がんこ职人 打倒沙夜得到フェアリィリング 打倒小鬼得到ムーンクリスタル。



第43话 再一次，时之钥匙的传说



众人来到了神之眼的所在地，但在这里等候他们的却是多鲁亚加之魂，而在外层空间的魔王佐娜和黑瓦尔基里也来到了这里。魔王佐娜的目的就是要用神之眼的力量解开时之钥匙的封印，这样就能占领物质界。就在此时，追击卡姆兹的克利诺和纱比奴也到来了这里，他们和少女骑士瓦尔基里一起再一次的与老对手魔王佐娜展开了激战。

登场舞台 物质界／戴伊克诺夫特·中枢室

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭／瓦尔基里战斗不能

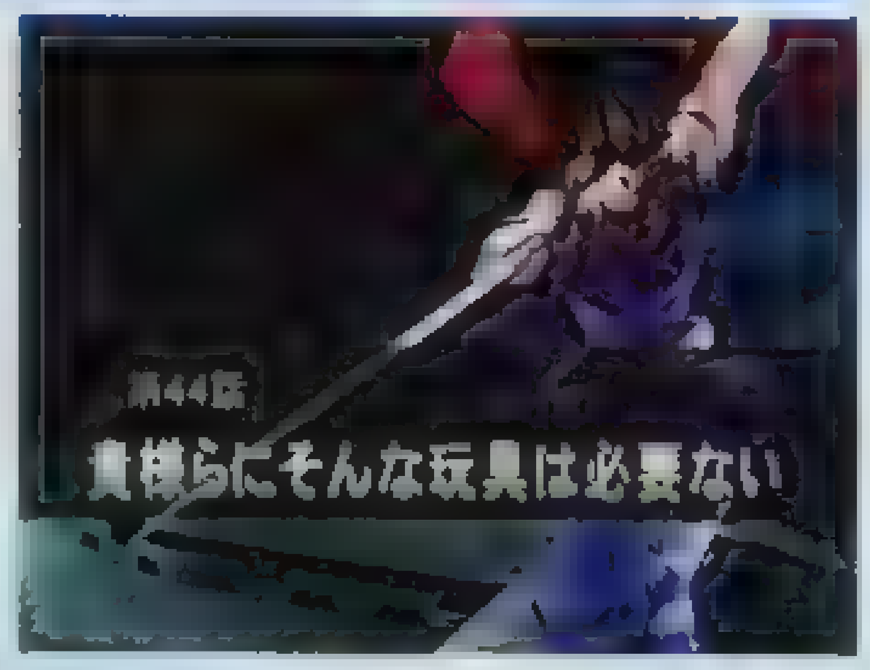
宝箱 ムーンウォーカー，完全回复药

要点 打倒4个初期敌人后敌增援出现 这次是多鲁亚加的灵魂，并且与他一起出来的还有多鲁亚加的骑士和龙。当将下方的初期敌人干掉得差不多的时候黑瓦尔基里和卡姆兹出现了，跟卡姆兹一起出现的还有克利诺 不过这时魔王佐娜登场，当多鲁亚加之魂被打倒后，《多鲁亚加》系的敌人就会消失。

打倒卡姆兹得到ブラ クオニキス，打倒黑瓦尔基里得到メンタルリング，打倒多鲁亚加之魂得到ホー ンボル 打倒佐娜得到DFバッジ。

第44话 你们不需要那样的玩具

虽然打败了佐娜取回了时之钥匙，但神之眼却不见了，现在大家决定前往敌人的总据点宇宙要塞“伊甸”。这里是冥王的所在地，虽然这个地方看上去像颗哈密瓜，但其内容却并没有那么简单。在前往伊甸之前，小牟告诉了零儿10年前零儿父亲死亡的真相，但她并不知道，其实零儿早已经知道了……



登场舞台 物质界／伊甸·控制室

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 敌全灭／飞龙、有栖零儿＆小牟战斗不能

宝箱 メタセコイアの叶，ロケットブーツ，福袋ぎょうざ

要点 一出来又是选择出击队员 到这个时候应该主力成堆了吧，不要吝惜 通通给我上 注意人员的搭配就是了。在将第一批敌人和第一批增援打到一定数量的时候 洛克人·朱诺 修托鲁姆 修托鲁姆Jr 德拉克带着各个角色的拷贝版出现了。再将这些援军打到一定数量之后冥王带着飞燕和索罗出现 与此同时沙夜也带着片那再次登场了。

打倒洛克人·朱诺得到DXバッジ 打倒修托鲁姆得到ゴージャスマント 打倒修托鲁姆Jr 得到DXバッジ 打倒ドレ ク得到ブラックオニキス 打倒飞燕得到AGバッジ，打倒索罗得到フギャナイザ 打倒冥王得到ティアラ 打倒沙夜得到フェアリィリング。

最终话 终焉之街有栖



在伊甸，零儿终于打败了沙夜，但沙夜却请求零儿杀死她。再次回到涉谷，零儿觉得之前遇到的所有事就像是梦一般。忽然，那阵熟悉的疼痛感传来，原本死去的沙夜再次出现在有栖面前，原来她正是开启逢魔计划最终试验体九十九的钥匙，开启它要曾经伤害过有栖家的血脉，而自己也要被继承有栖家血脉的人所指引，这就是沙夜的命运。面对九十九，零儿决定作最后一战，而在此时，之前一起并肩战斗的同伴们也聚集到了这个扭曲的空间之中。

登场舞台 物质界／涉谷·十字路口

加入同伴 –

胜利条件/败北条件 打倒九十九／有栖零儿＆小牟战斗不能

宝箱 SPフラッグ（HP、MP、气绝值、毒全回复，必杀值增加）

要点 最后一话当然是最疯狂的 敌人都是之前的BOSS级角色 没什么说的 什么招式狠用什么招吧。这关的场景是各个世界的综合体 每走一个区域都会出相应的BOSS。第一批出来的是大魔王阿斯塔罗特和超魔王内比罗斯 第二批是佐娜、多鲁亚加和卡姆兹 第三批是源氏一族。最终BOSS的HP高达4万7千 配合AP回复2倍的特技行动超快 不过相信到这里大家的主力都已经很强了吧？用主力围住它全力进攻即可。





イリスのアトリエ 玛娜2
Atelier Iris -Eternal Mana 2-

文 猫太

伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	Gust	RPG
PS2 イリスのアトリエ エターナルマナ2	2005年5月26日	日版
[illegible]00KB		6800日[illegible]
对应[illegible]未定		推荐玩家年龄 12岁以上

当猫猫把这款游戏打通时，眼泪已经忍不住在眼眶里打转。这并非因为连续几晚的通宵工作得到的胜利而兴奋，而是为这次《永恒玛娜2》感人的剧情和丰富的系统感到一阵强烈的激动。说本作是上半年二线RPG中能排上前几位的作品绝对不夸张，除了把前作读盘过慢过频、战斗毫无乐趣的坏毛病全部改掉外，还加入了大量的新要素，让战斗和非战斗都变得更有趣。两位主人公的交替除了能够从两个角度讲述整个故事外，更是让系列调合的乐趣发挥至更高点。虽然这次的研究部分不能算很全面，但估计也能帮助到不少攻略中的玩家。

基本系统

操作	地图画面	菜单画面
左摇杆（十字键）	移动角色	移动指针
△键	配方	切换说明
○键	调查／使用道具	确认
□键	源素还原	紧按后可上下翻页
×键	跳跃	取消

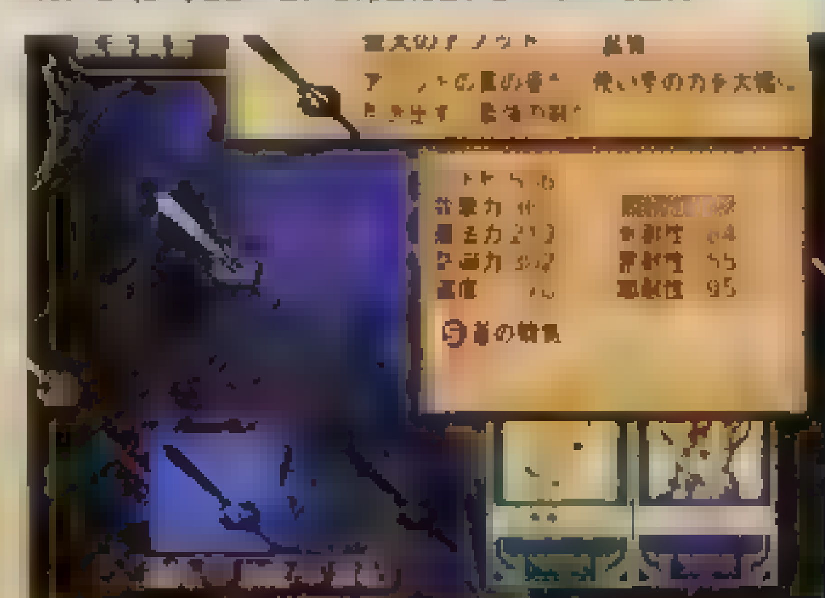
遇敌槽

在进入迷宫后，画面的左下方会出现一条呈蓝色的遇敌槽。随着玩家移动角色，遇敌槽中的能量就会从最初的深蓝色逐渐变化成红色，这个情况就代表遇敌率将从蓝色的最低点逐渐增加至红色的最高点。所以玩家在发现遇敌槽变成红色时就做好觉悟吧！当玩家战斗完毕后，槽的能量值就会减少，(一般在战胜敌人后会减少约1/5，逃跑减少约1/8，游戏后期有几个迷宫是锁定不减的)当槽的能量值减至0后，就表示在该区域已不会在遇到敌人。除非当玩家进入帐篷（キャンプ）休息或走出大地图。



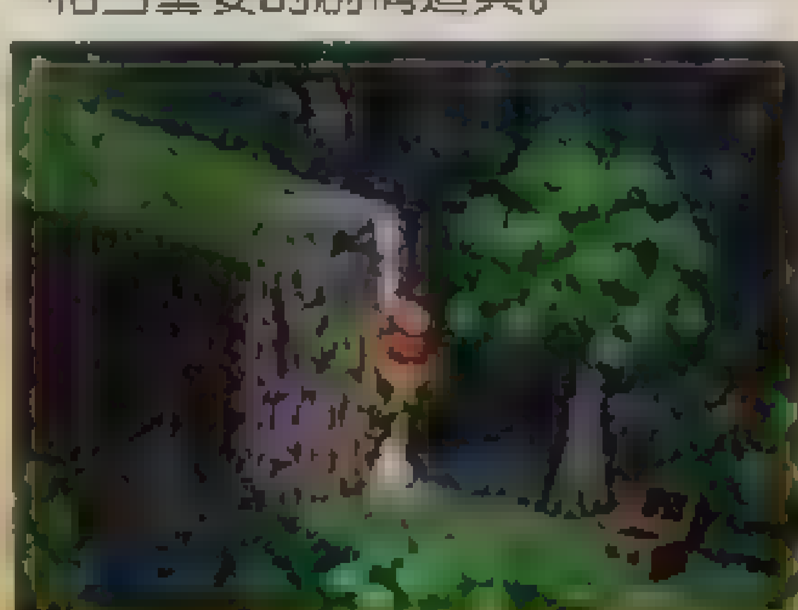
武器合成

当剧情发展到找来哈杰尔（ハゲル）后，他就会把锻造技能传授给菲尔特，接着便可以在帐篷中锻造武器了。其实这个系统并不复杂，只要玩家有相应的道具和玛娜就可以锻造下一把相邻的武器。不过在选择武器时往往会出现分支，不同的分支除了会影响武器的数值还会影响可以学到的新技能。幸好玩家可以返回锻造武器，所以大家尽量要把所有的技能都学完啊！另外，如果玩家在锻造前先把相应道具的从属性（后文介绍）调整到相同种类的话，那么武器的附加能力会更强。



解谜

在迷宫中往往还能遇到一些花草、大石块和一些打不开的宝箱等谜题，玩家在初期遇上这些谜题时不需要去理会，因为它们都需要后期一些相应的道具才能解开，而这些道具都能在剧情中固定取得：让芽苗成长的植物营养剂、让树苗成长的ユグドールの水药和让小树成长的妖精さんティ 是对应植物系谜题的道具；打开银色和黑金色宝箱(大门)的ヘルメスの键和メギトの键是剧情中的必要物品。能爬上高处挂钩的パンブスの钩爪、分别能炸开褐色石堆和黑色石堆的テラフラム和メガフラム也是相当重要的剧情道具。



能力学习

游戏一开始只能安装两件装备，但当剧情发展到救出麦克斯(マックス）后，玩家便可以通过装备各种装饰品来学习其中的能力。并非每个装备都适合所有角色，但可以装备的装饰品一定能学到新的能力。在选择装饰品时按下△键就可以查看其可以习得能力和对应的角色。通过战斗后获取的SP值增加技能的经验值，当经验值积满后就可以学得该能力了。在没有完全学得技能前解除装备的话会失去该能力。

源素还原

在城镇或在迷宫中经常都会遇到五颜六色的花状石块或圆球形的石块，只要玩家在接近后按下□键，那么主人公就会把此物品还原成相应的源素。源素在游戏中相当重要，借助玛娜的力量和各种源素可以调合出各种消费道具，这些道具除了能在战斗中起重要作用外，还有助于解谜。游戏中一共有13种源素，每种源素能携带的最大上限为99点，仕满5以后就不需要再还原了。

©GUST CO.,LTD. 2005 / Character designed by Gust / illustration.双羽純

www.pluribook.cn

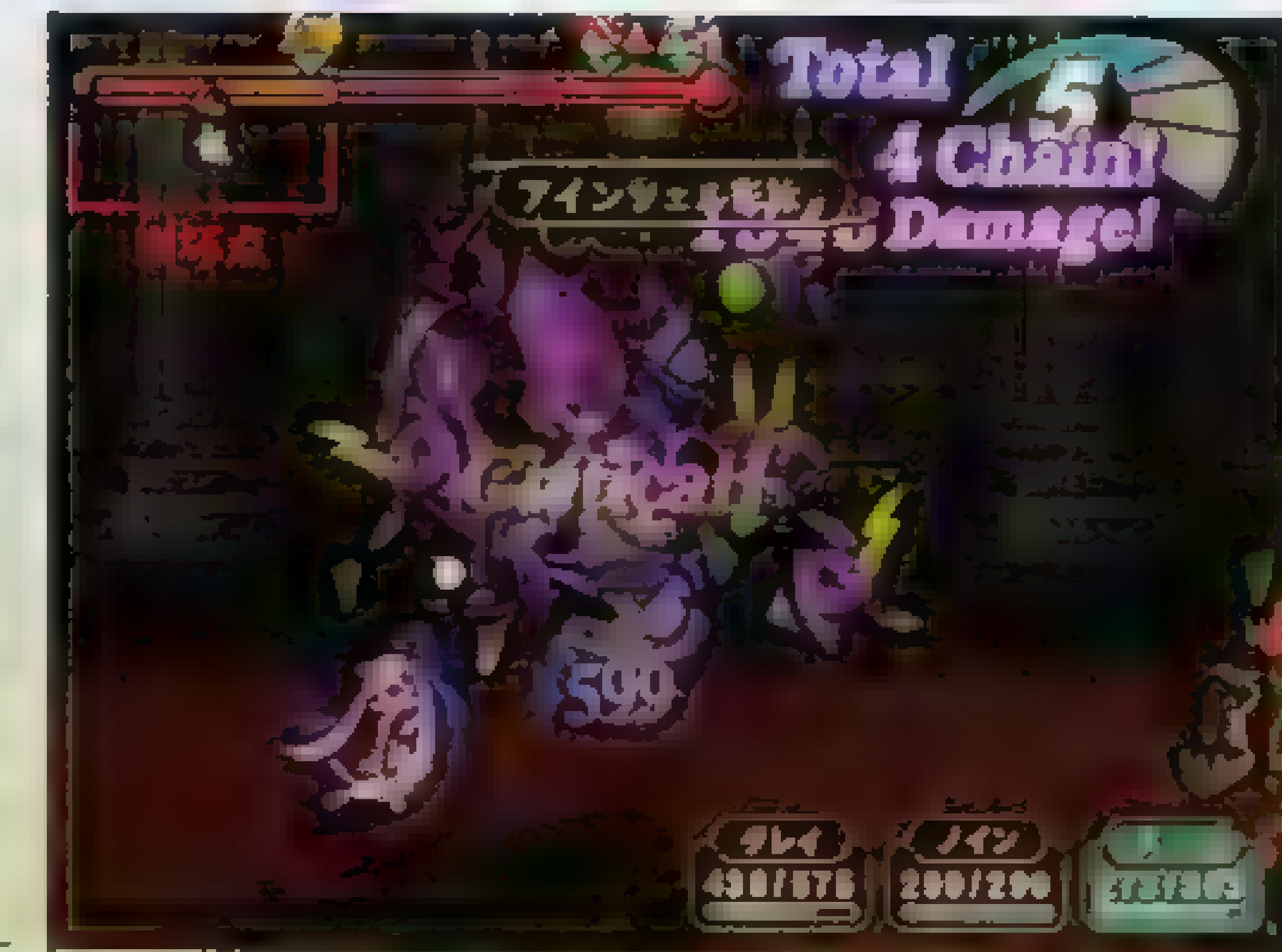
战斗系统

指令

チャージ	蓄力攻击
ブレイク	崩坏攻击
アイテム	使用道具
マナ调合	现场调合并使用道具（菲尔特与维塞特有）
防御	抵挡敌人给予的一半伤害
逃走	离开战场（有可能失败）
スキル	耗费蓄力值发动技能
交代	更换3名候补角色的其中1名（战斗不能时自动更换）

ACTB槽

本作的战斗行动顺序表采用了这个独特的ACTB槽系统。战斗开始后，上方的玩家头像与下方的敌人头像会根据个人速度向右方尽头的圆点移动。左方的黄色部分是“崩坏点”，下文会有详细的介绍，右方部分也分成了两个点。与崩坏点结合的线就是当玩家使用一次蓄力攻击或崩坏攻击后就会返回这点重新往右移动；中间的点是当玩家使用防御指令和道具指令后返回的点，相比攻击要更快进入下一次行动。



崩坏状态

ACTB槽的左方有大概三分之一的黄色部分，这部分可成为“崩坏点”。当玩家使用崩坏攻击命中敌人的话，那么敌人的头像会往后倒退一部分，如果退至崩坏点的话，那么该敌人会进入昏迷状态且行动速度减慢。这时只要保留有一名以上的敌人在此状态中，随着连击数的增加，攻击伤害也会越来越高，战斗得到的经验值和SP加成也会越丰厚。同一回合对敌人连续使用崩坏攻击，那么效果会越来越小。崩坏攻击在对付BOSS时尤其有效，灵活利用便能效率与奖励双收。

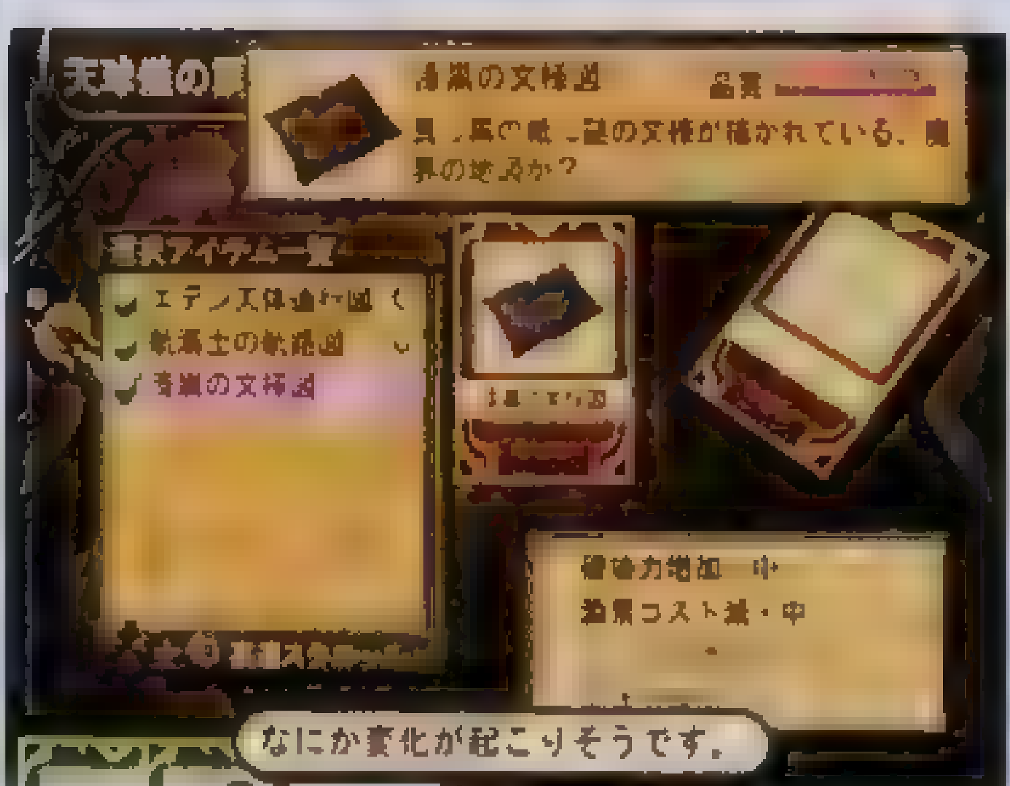
蓄力槽

画面右上方的弧形槽是蓄力槽。蓄力槽会随着玩家的不同行动而增加，其中以使用蓄力攻击增加得最快，其次是受到敌人的伤害和防御。每蓄满一次中央的数字都会增加1（起始值是1），由于玩家的技能只是依靠这些蓄力值，所以想用技能对付敌人的话就要多积累。虽然崩坏攻击与蓄力攻击的威力一样，但发动崩坏攻击是不会增加蓄力槽的，所以在技能和连携之间要分配好。建议是让敌人进入崩坏状态后再发动蓄力攻击积累数值。

调合系统

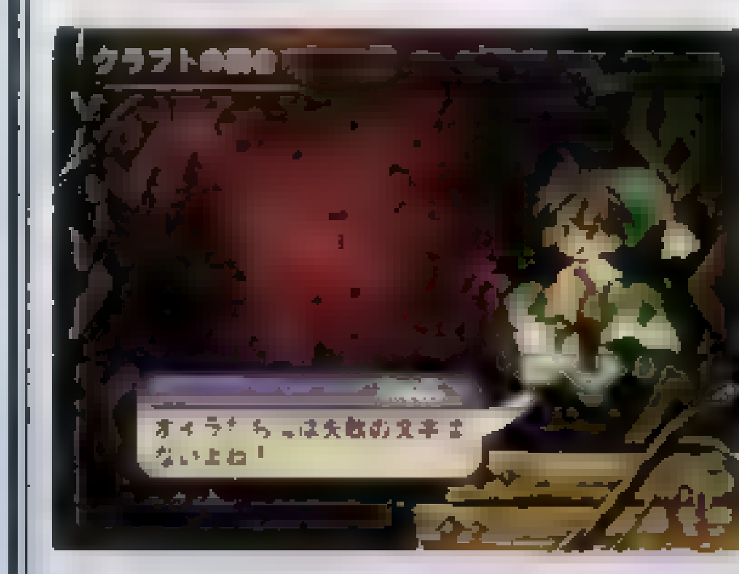
调合

每当取得一个新的配方（レシピ）时，玩家必需切换成维塞在炼金釜中调合新的道具。调合的方式也十分简单，只需要拥有相应的调合材料和玛娜就能实现调合了。不过有些调合材料是可以更换的，更换材料后除了能继承不一样的从属性外（道具卡片下方的说明），还有可能会改变整个道具的结果（更换时维塞会说“新しい道具～”的话）。从属性会直接影响道具的质量和使用效果，结合锻造武器时的附加从属性就更重要了，所以玩家在调合前一定仔细考虑清楚。



▲尝试用不同的调合材料挖掘出新的道具是系列一贯以来带给玩家最有趣的探索系统。

玛娜调合



玛娜调合是维塞与菲尔特都能随时使用的系统。当玩家已经首次调合出某个消费道具（只限消费道具），那么在打开菜单后选择ユーズアイテム时，再选择“マナ调合”就可以消费源素调合出相应的道具。一次性如果调合得数量越多的话，那么所花费的源素就会越少（薄利多销嘛），所以如果是经常使用的道具就一口气多调合几个吧！

石板的位置

名称	所在位置	石板解译
幻之石板	霧の森	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

主人公切换

两名主人公分别在不同的世界上发展剧情，直到最后才走到一起战斗。维塞（ヴィーゼ）在伊甸（エデン）中负责各种调合各种有用的道具给菲尔特（フェルト），菲尔特在现实世界中发展主线剧情。在20话之前，维塞完全不需要战斗，但由于菲尔特只能使用玛娜调合，所以在得到新道具的配方（レシピ）后必须切换成维塞在炼金釜上才能调合。装饰品和调合道具也只能让维塞调合，因此两边都占有重要的戏份。利用帐篷中的存档书本就可以随时切换角色，但剧情需要的话也会强制切换。每当菲尔特修复一个工房或隔一段时间后一定要切换回维塞，因为这样才能与更多的玛娜结下契约，取得它们的帮助。简单地说，就当菲尔特的剧情进行不下去时就切换维塞试试吧！



www.plumbook...

道具调合表

※以下调合表中，同颜色的道具表示其中一种道具由另一种道具改变调合材料而派生出来的。

消费道具（ユーズアイテム）

名称	材料1	材料2	材料3	材料4	作用
エルクシール	リフユールポット	ユグドール涌魔水	—	—	复活角色并回复约500点HP，平时使用也能回复各种异常状态
リフユールハーブ	トーン	きよ水	—	—	回复约50点HP
リフユールポット	リフユールハーブ	月长石	—	—	回复约125点HP
リフユールリヒト	リフユールポット	エイテルキユール	—	—	回复约300点HP
ラングリフユール	エイテルキユール	—	—	—	全体回复约150点HP
アロマポット	野生の肉	ホッフエン水	—	—	呼唤敌人，立刻进入战斗
ペンデュラム	ダマスク矿石	月长石	—	—	调查各个地点所遗漏的宝箱及特殊机关数量
フィアボトル	野生の腐肉	ホッフエン水	—	—	在迷宫内不会遇到敌人
リターンジエム	ペンデローク破片	ぶっとびニューズ	—	—	使用后立刻返回迷宫的入口
フレイハンマー	ダマスクリング	赤色レジエン	—	—	破坏特殊石块并取出矿石
[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]
ユグドールの水药	植物营养剂	リフユールポット	—	—	让地图上的树苗长大成调合道具
妖精さんティー	ユグドールの水药	ネクタル	—	—	让地图上的小树长大成调合道具
ヘルメスの键	银色の铁棒	研磨剂	—	—	打开银色的宝箱或大门
メギトの键	金色の铁棒	ニスダールオーブ	—	—	打开黑金色的宝箱或大门
パンブスの钩爪	白亚コットン布	グラセン矿石	—	—	在上方有钩环的平台下使用能攀爬到上方
ラフニスクッキー	シャリオミルク	小麦粉	リフユールハーブ	—	让幻兽吞食可听懂它们的话
フィンの虹布	真珠の实	キュアホット	—	—	能看懂石碑上的古老文字
メルクオーブ	ペンデローク破片	日影石	ミウバームランプ	—	还原被石化的人
ミウバームランプ	エイテリキユール	银色レジエン	—	—	照亮黑暗的地方，战斗中使用可降低敌人的防御力
ニスダールオーブ	ペンデローク破片	古代钟乳石	ミウバームランプ	—	メルクオーブ的强化版
アルテナリヒト	エルクシール	ペンデローク	—	—	复活角色并回复所有HP
ネクタル	ふにぷに玉	ペンデローク破片	エール酒	—	复活角色并回复些许HP
キュアポット	リフユールハーブ	植物营养剂	—	—	治愈毒、麻痹和睡眠效果
秘药ウロボロス	キュアホット	あまつゆの冰	ウロブのハシバミ	ピコピコハンマー	治愈所有异常状态
哲学者の灰	リフユールハーブ	メガフラム	—	—	增加所有属性的耐性
パワーシールド	デバインシールド	コメート玉石	肉つき龙骨石	古代钟乳石	展开一层巨大的保护罩，让敌方的物理攻击有一定几率无效
デバインシールド	碧の小手	コメート玉石	—	—	展开一层小型的保护罩，让敌方的物理攻击有一定几率无效
テラフラム	フロジストン	メガフラム	—	—	能把地图上黑色的巨大岩石炸开，对全体敌人大攻击
メガフラム	フロジストン	フラム	—	—	能把地图上褐色的岩石炸开，对范围敌人中攻击
フラム	クラフト	赤色レジエン	—	—	炼金术士护身用的小型炸弹，对单体敌人小攻击
ブライズシャワー	机械アルクホー	エイテルキユール	—	—	把等级低的敌人变成道具
地球仪	地球仪の玉	首狩りノギス	机械アルクホー	航海士の航海图	给予敌单体超强物理攻击
天球仪	地球仪の玉	首狩りノギス	机械アルクホー	エデン天体运行图	给予敌单体超强雷属性攻击
暗黑仪	地球仪の玉	首狩りノギス	机械アルクホー	漆黑の文样图	给予敌单体超强暗属性攻击
轰雷针	ドナー石	ぷにぷに玉	钝色の铁棒	—	雷属性范围强攻击，带麻痹效果
唤雷针	ドナー石	ぷにぷに玉	银色の铁棒	—	雷属性单体中攻击，带麻痹效果
アイスコメート	月のしずく	エール酒	炼金钢のメタル	—	范围性物理冰伤害攻击
メテオール	エアロライト	エール酒	炼金钢のメタル	—	范围性物理炎伤害攻击
龙玉石	龙の血	龙骨石	—	—	每隔一段时间给予全体敌人一次炎属性中攻击
ケルベロスの角笛	グラビ石	原初の炭	—	—	每隔一段时间给予全体敌人一次炎属性强攻击
キャラルベル	钝色の铁棒	哲学者の灰	漆黑の文样图	曲玉コーン	给予全体敌人一次四种属性的攻击
究极のウニ	グラビ结晶	メガフラム	クラゼン矿石	ローターアンク	给予单体敌人一次最强的物理攻击
うに	ニューズ	植物营养剂	—	—	给予单体敌人一次物理攻击
レヘルン	きよ水	树冰石	—	—	给予单体敌人一次冰属性中攻击
クラフト	ニューズ	—	—	—	给予单 体敌人一次物理攻击
暗黑水	アビス银水	腐ったヤドクタケ	腐ったトーン	—	同时给予敌人麻痹、毒、诅咒的攻击
バジリスクの瞳	沙漠の花	ブラッドクレイ	—	—	给予单体敌人一次麻痹攻击
アマニータの针	ヤドクタケ	龙の血	野生の腐肉	—	给予单体敌人一次即死攻击
黑雷云	轰雷针	コメート玉石	—	—	每隔一段时间给予全体敌人一次物理中攻击，并降低其防御力
ディスエレメント	マナ・パックス	腐食の银溶液	—	—	让敌单体的炎、冰、雷耐性下降
ホッフエン水	ホッフエン	きよ水	—	—	给予单体敌人一次睡眠攻击
时の石板	メギトの键	ブラッドクレイ	クラーデン岩盐	—	让单体敌人的暗耐性与速度同时降低
ウルズコア	クリマイト	—	—	—	增加炎耐性的最大值
ニンプズコア	ヒメライト	—	—	—	增加冰耐性的最大值
シルヴェズコア	テトライト	—	—	—	增加雷耐性的最大值
ブルーアコア	ブリオナイト	—	—	—	增加暗耐性的最大值
ツヴェルクコア	サルファライト	—	—	—	增加攻击力的最大值
ファウスタスコア	ファンタマイト	—	—	—	增加魔法力的最大值
アイオンズコア	リーフアイト	—	—	—	增加HP的最大值

www.plumbook.cn

装饰品（アクセサリ）

名称	材料1	材料2	材料3
エデンの服	白亜コットン布	－	－
ローテンヘルム	赤色レジェン	月长石	－
ブラウヘルム	日影石	月长石	－
银系の服	エデン服	フォルメル织布	日影石
ペンデローク	ペンデローク破片	－	－
黑妖精の服	妖精の服	キュービクループ	－
黑妖精の帽子	妖精の服帽子	キュービクループ	－
スレイフドレス	白亜コットン布	沙漠の花	－
ゼッテル咒纸	トーン	アイフエロア	シャリオミルク
デモンズリング	ダマスクリング	龙の血	－
龙牙ピアス	龙骨石	龙のつの	エアロライト
ロータークーヘン	グラセン矿石	赤色レジェン	－
プラティーン	日影石	龙の血	ユグドールの水药
ギルギィの杖	ウロブのハシバミ	ブジョウブラッド	アイリスキッド

关于プライズシャワー



[illegible]

如果玩家若要在各地寻找相应的怪物，可以在[illegible]登场的列表中查找。[illegible]才能使用成功。

调合道具（调合アイテム）

名称	材料1	材料2	材料3	材料4	可习得能力
碧の小手	常若夜光草	グラセン矿石	ティンクルベリー	－	再生能力（每回合恢复 HP）
エイテリキュール	リフユールポット	夜光草	－	－	获得经验值增加
常绿の圣水	ホッフエン	リフユールハーブ	－	－	最大 HP 值上升
原初の炭	ニューズ	－	－	－	基本魔法力上升
ベルク力带	白亜コットン布	ダマスク矿石	－	－	基本攻击力上升
ダマスクリング	ダマスク矿石	－	－	－	基本防御力上升
白亜コットン布	タタリア棉花	－	－	－	ブロッキング（一定几率完全防御敌攻击）
グラードシルク布	国宝虫の系	－	－	－	无
フォルメル织布	不死鸟のはね	－	～	－	无
コメート玉石	コメート原石	小麦粉	キュアポット	－	无
曲玉コーン	コメート原石	－	－	－	チャージパワー（蓄力槽越多攻击力越高）
赤のクリスタル	赤色レジェン	リフユールリヒト	－	－	魔法の秘术 （使用魔法的相关攻击敌人时伤害值增加）
白のクリスタル	真珠の实	リフユールリヒト	－	－	基本魔法力上升
磁气水晶	グラセン矿石	月长石	研磨剂	－	カウンター（被敌人攻击后一定几率反击）
炼金钢のメタル	ダマスク矿石	－	－	－	オフエシブ（增加武器攻击时的伤害值）
贤者の羽ペン	不死鸟のはね	曲玉コーン	－	－	みかわし（一定几率躲开敌人的攻击）
クリスタカルル	赤のクリスタル	ブリオナイト	－	－	基本速度上升
クリスタトリル	白のクリスタル	ブリオナイト	－	－	牵制射击（一定几率在敌人行动前使用枪械阻止）
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		无
エデン天体运行图	ゼッテル咒纸	贤者の羽ペン	メテオール	－	无
漆黑の文样图	ゼッテル咒纸	贤者の羽ペン	ドンケルハイト	－	无
[illegible]					[illegible]
[illegible]					[illegible]
雾の小箱	妖精さんティー	古代钟乳石	哲学者の灰	－	冥想（随着战斗时间慢慢增加蓄力槽）
腐食の银溶液	アビス银水	龙骨石	－	－	全耐性上升
マイ・パックス	赤ワイン	ティンクルベリー	－	－	获得 SP 增加
マナ・メビウス	ペンデローク破片	虹色のディスク	－	－	ノックバック （把敌人打成崩坏状态时让其行动速度更慢）
クラビ结晶	クラビ石	ユグドールの水药	－	－	ダブルアタック （追加一次攻击，但伤害值比首次要低）
ブラッドクレイ	クヴエックアンク	野生の肉	マナ・メビウスー	－	无
钝色の铁棒	フロジストン	研磨剂	きよ水	－	オフエシブ（增加武器攻击时的伤害值）
银色の铁棒	银色レジェン	研磨剂	きよ水	－	ディフエンシブ（受到物理攻击时伤害值减少）
金色の铁棒	ダマスク矿石	研磨剂	きよ水	－	无
ローターアンク	ローターク－ヘン	月长石	－		速攻（行动后一定几率迅速进入下一次行动）
シューバルクーヘン	ロータークーヘン	キューパーツ	－	－	无
ヴェックアンク	デモンズリング	ダマスク矿石	研磨剂	クリスタカルル	根性（HP 为 0 时可自动以 HP1 的状态复活一次）
ヴィーゼのお守り	ヘルサグラス	白亜コットン布	－	－	エクストラブロウ（一定几率连续攻击两下）
阳と风の翼	不死鸟のはね	赤のクリスタル	－	－	无
キューパーツ	キュービクループ	テトライト	－	－	无
グライプエッグ	皇龙の舌	哲学者の灰	不死鸟のはね	野生の腊肉	无
新绿のタブレット	ドンケルハイト	スレイフクラウン	アイリスキッド	－	无
贤者の赤水晶	新绿のタブレット	ギルギィの杖	グライブエッグ	アロママテリア	无

www.plumbook.c

序章故事

它统括着所有的创造之力与破坏之力。
所谓玛娜，它时而是父亲的怒雷
它时而是母亲的摇篮
这就是玛娜与森罗万象的定理。
我们炼金术士向原初的玛娜莉莉丝发誓
今生与玛娜共度
统括一切——



"可以了，请慢慢张开你的眼睛吧！"

少女视线从黑暗逐渐转为光明，在眼前站在的是作为自己导师的枢机院院长克罗依茨。

"维塞，从今天开始你就是正式的炼金术士。你可以与玛娜们结下契约，也可以拥有使用炼金术的权限。"

"是的！克罗依茨院长"少女爽快地回答。

这位名为维塞·布兰西蒙的女孩是伊甸中的一位见习炼金术士，不，现在已经是正式炼金术士了。虽然她并非炼金术的天才，但由于自己的努力，很快便通过了考验成为了炼金术士。

"那么请你收下这个吧！"克罗依茨院长从手中递出一对特别的戒指。

"好漂亮！这是一对的啊！"维塞十分惊喜。

"这是代代相传的神秘道具之一，我们称它为共享戒指。你想用来研究或送人也没关系的。"

"啊？"维塞听到"送人"二字，脸上突然变红了。

"我想你已经决定了要送给谁吧！"

维塞毅然回答一声"是的"后，便匆匆往神殿外跑去。

我们的故事发生在这片孤高的世界——伊甸。在这个世界只是由一块漂浮的大陆与数个小岛合并而成。在这里，人类与一种叫"玛娜"的精灵和平地生活着。从原初的玛娜"莉莉丝"中一共诞生了13种精灵玛娜，它们的力量也统称为源素。世界上一切有形的东西都由源素所构成。

有一种技术，能借助玛娜精灵的力量与源素从"无"中创造出物品。有些人能把技术训练得登峰造极，甚至能炼成稀有的金子。他们被称为"炼金术士"。



在伊甸惟一的城镇诺伊亚鲁上，有两位学习炼金术的少年与少女。少年的名字叫菲尔特；少女的名字叫维塞。同是孤儿的二人从小开始便一起被养育成人。就在这个维塞成为正式炼金术士的日子，世界开始发生了改变…… 在安稳的小道和柔和的春风中漫步的维塞可能还不知道，前面等待着她的将会是怎么样的命运。

"我回来啦！菲尔特！"维塞兴奋地进入了自己的家，但里面却没有丝毫反应："菲尔特呢？难道又去了贝鲁克凯特门？"

穿过寂静的森林，在一个左右是两根柱子的门前，一名男子站在前面发呆。

"你果然在这里啊！"维塞的说话让菲尔特吓了一跳，从小开始，菲尔特便希望能穿越此门到达异世界贝鲁克凯特，但无论他每天都来观察，这个门依然没有打开的迹象。

"怎么了？维塞。"

听到此回答后，维塞一下子怒了起来："什么啊？不是说要庆祝我称为正式炼金术士的吗？"

"啊！原来是今天啊？"菲尔特懵懵地摸了摸自己的头。

"真是的！老是这样！"维塞撑起了腰以示不满："你啊！还想去异世界吗？"

"嗯。一想到广阔的世界就在门的另一边心情就激动不已。而且比起在这里学习，看来还是在异世界挥剑比较适合我啊！"

"唉！就知道你想这样……"维塞对于菲尔特这种偷懒的语气十分无奈："对了！陪我去一趟马鲁梅尔森林好吗？"



"行啊！反正我今天还没有去看水银！"

在马鲁梅尔森林中，有一把插在奇怪地板上的剑，人们称它为深苍水银。据传这是一把集合了所有炼金术所锻造的剑，而且长久以来没有任何人能拔起它。

"每次来到这都觉得很神秘呢！"维塞坐在深苍水银的石板上。

菲尔特已经按捺不住，走到深苍水银旁，使劲拔起剑柄。但结果和大家所想的一样，神剑完全没有任何动静。在深处的多尔大树下，维塞终于与最要好的木之玛娜多尔结下了契约。正当二人正要返回时，天空中突然掠过了一下黑色的闪电，地面也开始不停地抖动，更可怕的就是围绕着伊甸中央大陆的小岛开始逐渐消失。多尔赶过来叫二人回多尔大树，但却发现大树也已失去了踪影。接着他们便二话不说立刻打算赶回枢机院报告。

"……我的人啊！"

在接近深苍水银的地方，菲尔特隐约听到了一个声音。而这把长年插在地上的剑也发出了耀眼的光芒。

"回应我声音的人啊！你已经做好了背负自伊甸创世以来所诞生的宿命的觉悟了吗？"

听到剑发出的声音，菲尔特感觉到了什么，于是他再次上前，使劲把剑拔起。奇迹发生了，菲尔特竟然把剑拔了出来，接着周围的世界变成了漆黑一片，从剑中再次发出了一把陌生的声音："回应我声音的人啊！你已经做好了背负起永恒的誓约，保护历代玛娜的准备了吗？"

正当菲尔特满脑不解时，剑的声音继续说："危机已经迫近了加鲁特，使用深苍水银的力量打开大门吧！拥有此觉悟的人将会得到我的力量。"



画面一转，维塞在旁边不停地呼喊发呆的菲尔特。在众多不解之谜的促使下，二人决定加快脚步赶回枢机院报告情况。

众人正在为小岛消失的事而烦恼着，失去的小岛占据了整个伊甸世界的一半面积。虽然克罗依茨院长知识广博，但对于这个棘手的问题和菲尔特手上深苍水银的说话依然毫无办法。菲尔特猜测刚才剑的说话中提到的"门"应该与贝鲁克凯特门有关，于是便赶到当地。

正当二人发现门的状态与平时一样时，门中的能量突然涌现，一名少女的影像出现了。

"加鲁特发生了紧急状况，玛娜力量已经失去了平衡。请手持水银的主人尽快改善一下此事故！"

还没等两人发问，少女的影像已经消失了。经过数天的调查后，消失事件依然没有下落。菲尔特生怕这样下去会影响到整个伊甸，于是便决定按照神秘少女的意思通往异世界调查。

"维塞应该会很伤心吧！"克罗依茨院长询问迷惘中的菲尔特。

"她哭了……"尽管不想回忆起，但维塞那痛苦的哭泣表情还是在菲尔特脑海中浮现了："但我去的话，可能会找到拯救伊甸的方法。我答应她一定会回来的！"

"人生有许多不得不走的路。少年选择了冒险，少女选择了留守在家中，然后两人都在各自的地方筑巢。请莉莉丝守护他们吧！"克罗依茨院长看着菲尔特的背影，不由得发出了感叹。

"你还是来了。"正准备进入大门的菲尔特看到赶来的维塞。

"那毕竟是你憧憬的冒险啊！都准备好了吗？带了水银没？你老是健忘！"维塞似乎已经想通了不少。

"当然咯！"

"那收下这个吧……"维塞的脸变得通红，手上递出了一枚戒指："这个叫共享戒指，听说能带来好运；我也有一个，看来会用得上！"

"嗯！我会好好保管的！"

维塞的脸突然变得很伤感："你会……回来的吧……"

"当然！"菲尔特十分坚定地说。

"那说好了哦！"

"嗯！说好了！"

"那我还是在这里等你吧！"维塞再次露出了笑容："这边应该还有不少可以帮忙的事吧！"

"维塞……"

"那你走好了哦！"

"嗯！那我去了。"菲尔特走到门前，再回头向维塞说下了可能是两人之间的最后一句话："维塞！伊甸这边就拜托你啦！"

一道闪光把少年带到了另一个世界，少女终于忍不住跪在地上，眼泪不停地流下。

"请……保重……"

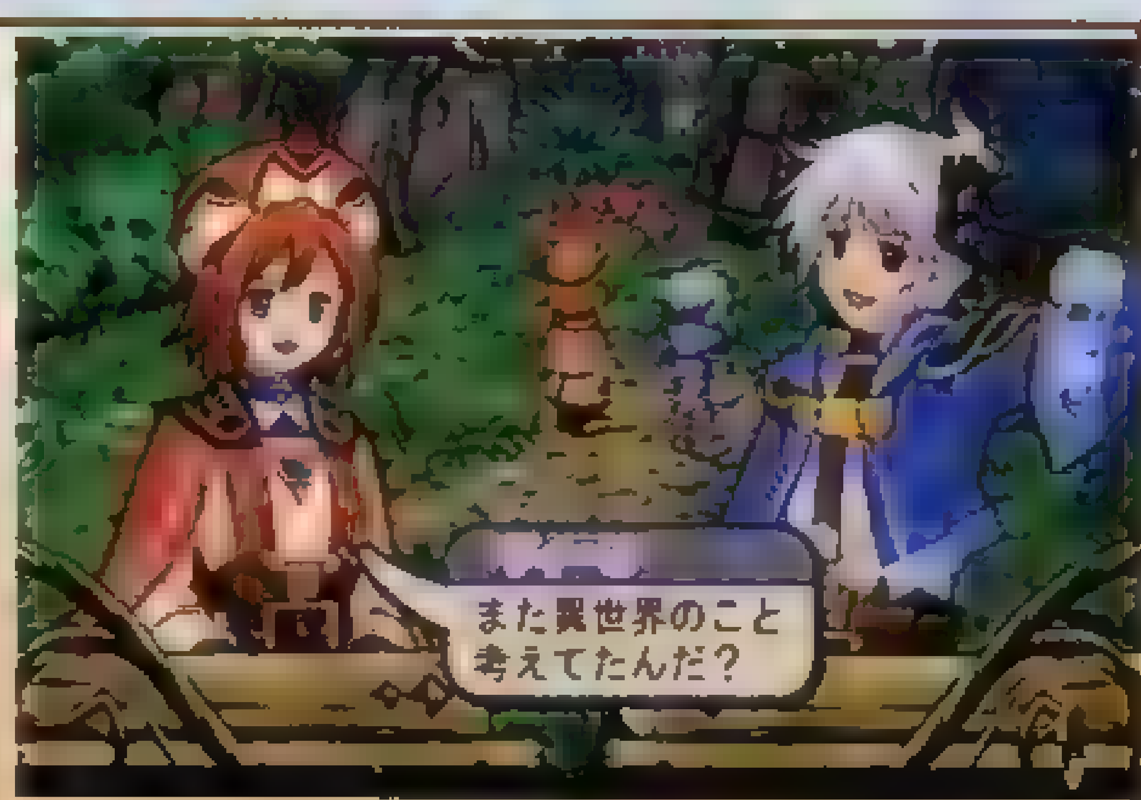



在游戏中只有两个不会减少遇敌槽且不能使用フィアボトル的迷宫，一个是进攻リーゼ宫时的宫殿内，另一个是最后的创生の宫殿。虽然有点郁闷，但就当练级吧！

流程攻略

第1话　起始的伊甸

一开始会控制ノイン进行两场战斗，由于实力悬殊，随便使用蓄力攻击便可以将敌人打倒，随后便转回控制伊甸中的维赛。在门口与司书メテネス对话可得到“基础炼金术入门”。接着会从大地图上自动移动至炼金都市ノイアール，在返回最深部地区的第一个房子后发现フェルト不在，于是再走出大地图，移动至“ベルクハイデ门”。与フェルト对话后从大地图中进入マルメルの森，调查一次插在地上的アゾット后进入最深处与木之玛娜结下契约，再次返回时可拔出アゾット。接着从大地图中进入エデン枢机院与クロイツ枢机院长对话。返回家里发生事件后，调合出一个以上的リフュールハーブ再到ベルクハイデ门找フェルト便会结束这话。



第2话　异世界贝鲁克凯特

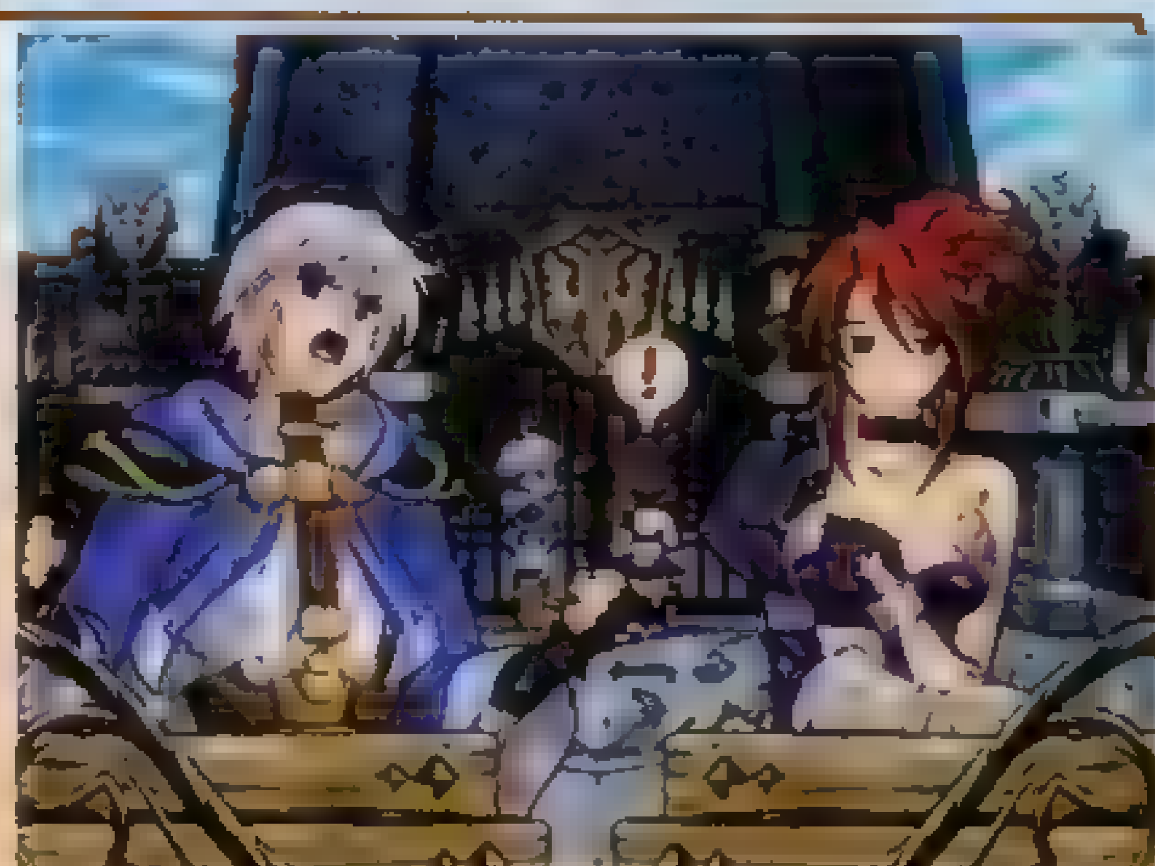
从现在开始，フェルト在非城镇的地点移动都会遇敌。在小沙漠中移动会有一场固定战斗，走出小沙漠从大地图中进入オアシスの街道，结果在路上昏迷了。被一名叫ノイン的女性格斗家救起后成为同伴，接着从大地图中进入タタリアの集落。与里面的村长对话，也可以到上方的商人处购买新配方。走出地图进入沙漠分岐点，然后从北方的路走出去便可以到达砂の遗迹，在最深处与士兵战斗，接着在门前发生事件后返回タタリアの集落，最后进入沙漠分岐点因风沙被迫进入キャンプ，在强制切换成ヴィーゼ后结束此话。

第3话　共享戒指

走出工房发生情节后进入エデン枢机院与院长对话，返回ノイアール，在入口旁的商店前取得图书室暗证カード，接着再进入枢机院那道以前被反锁的图书馆，调查书柜得到古代文字の解读本，再返回工房发生事件。从地图中进入大洞窟，得到进入许可后在最深处与金之玛娜结下契约并得到タイタンジェム，再返回工房调合出クラフト便会切换回フェルト那边。

第4话　侵入里塞贝鲁特

第从现在开始可以在日记本上随意切换角色，两名主人公的道具也可以共同使用了。在沙漠分歧点里往西边的路走便可出现西レーゲンボーゲン，进入后发生事件便能进入里通り。与酒场的老板对话后从地图上进入リーゼ宫，发生事件后进入大灯台，发现门已经反锁。进入丘の公园与小男孩对话，接着从里通り的キャンプ中切换成ヴィーゼ。进入エデン枢机院图书馆调查得到植物学入门·基础1，然后返回工房调合出植物营养剂。进入マルメルの森，在经过拔起アゾット的位置后往下走能发现大量的芽苗，对它们使用植物营养剂就能得到ホッフエン，回工房后切换成フェルト，把ホッフエン给小男孩就能得到提示。从地图中进入地下水道，从左上方的路线绕进大灯台，在最上层与士兵战斗后救出マックス（旁边的牢房有宝箱）。之后便可以装备装饰品学习技能了。返回时还有一场固定战斗，走出大地图后进入西レーゲンボーゲン，移动时与一名神秘少女发生战斗，与其他人汇合后进入大地图的西大陆海岸线往北走，出来后进入北の洞窟，一直往北走穿过洞窟便可到达マックスアジト。



第5话　通往东部大陆

与マックス对话，接着到タタリアの集落与商人ミーツェ对话，得到纺织职人秘传メモ。进入沙漠分歧点往南走，出来后进入大沙漠。在里面会遭遇BOSS サンドドラゴン，由于战斗中有攻击力超强的角色グレイ的加入，所以多使用崩坏攻击便能战胜。在东南方的最深处可发现芽苗，使用植物营养剂可得到大量タタリア棉花。切换成ヴィーゼ调合出5个白亚コットン布再切换回フェルト，返回マックスのアジト把白亚コットン布交给マックス。再次进入西大陆海岸线往西方路线走，出来后进入灵峰への道。进入后在山顶的小屋中找到ハゲル，把他带回マックスのアジト与マックス对话两次便可以进入东大陆。（随便学会了在キャンプ中锻造武器）

第6话　白衣的暗杀者

穿过东大陆海岸线进入マックスキャンプ，与マックス对话后地图上出现小贯洞。与里面的大叔对话后得知这里不能通过，于是返回地图进入西セセイル平原。进入后往东边走，先与入口附近的NPC对话，然后在里面看到上次袭击フェルト的神秘女子中毒昏迷，接着进入一场强制战斗。把女孩救回マックスキャンプ后与ハゲル对话，接着进入西セセイルへ平原往南方的出口走，便可以到达桥砦ゼーユング。与里面的商人购买解毒剂のレシピ，返回マックスキャンプ切换ヴィーゼ。调合出キュアポット再切换回フェルト，对神秘女子使用キュアポット后与外面的マックス对话，接着再进入帐篷与神秘女子フィー对话后，离开时ノイン离队，フィー加入成为同伴。进入西セセイル平原，利用东北方的小船进入アルテナの森。

第7话　加鲁特

在记录点前グレイ暂时离队，进入北方的湖边发现ケイオス，进行了一场必败的战斗后グレイ再次加入。接着往北走出森林，进入アルテナ教会。进入后与ユーヴェリア对话，在她的带领下一直通往地下深处，与仪器前的机器人エーゼリン对话后返回大地图，进入水源地。进入深处的大门后修复第一个工房，这时会强制切换到ヴィーゼ。

第8话　再生之炎

走出城镇时会发生事件，接着进入エデン枢机院与クロイツ对话，这样便可以进入红莲の祠与火之玛娜结下契约（途中遇到ボウ并一起行动）。返回炼金都市ノイアール的工房，调合出ミウバームランプ（夜光草可以在フェルト方面的セセイルの森采集得到）。进入ノイアール中央部分的历史博物馆，调查中央右手方的柜子可取得工房の地图。再调查深处的浮雕，接着回工房发生ボウ的事件后便会切换回フェルト。

第9话　勇者软禁

进入ノースグラード平原，往东边走发现ボウ被ぷに老大捉住。走出东北方的出口，进入雾の森发现ノイン，对话得到俺たちと爆弹后ノイン再次加入。往西北方走发现ケイオス在此留守。切换ヴィーゼ调合出メガフラム，然后切换回フェルト再进入ノースグラード平原走出南方出口，进入パーナキー洞窟，在深处被一个ぷに阻止前进。原路返回，在返回时从遇到的第一个ぷに下方走，一直绕到洞窟深处可发现工房。修复后回到刚才被阻止进入的地方会遭遇BOSS。利用崩坏点和グレイ的强力技能双龙连击很快就能收拾它。接着使用ユグドールの水药得到真珠の实，这样就可以返回ノースグラード平原把ボウ救出，接着他也加入成为同伴。

调合メギトの键所需的金色の铁棒是由银色の铁棒派生出来的道具，而银色の铁棒的相关レシピ可在ノースグラード平原找到。如果之前忘记拿的话就去找找吧！

第10话 雾的对岸

在キャンプ里发生事件后再次进入雾の森。进入西北方的传送点，然后利用迷宫中的石块移动到达深处的工房，虽然工房遭到破坏但依然能够修复。在走出迷宫返回雾の森时遇到トレーネ并得到トレーネの荐书。返回ノースグラード平原往南方的出口走，与两个守卫对话后返回上方的记录点并进入帐篷，这时会强制切换到ヴィーゼ一方。

第11话 炼金术士的血族

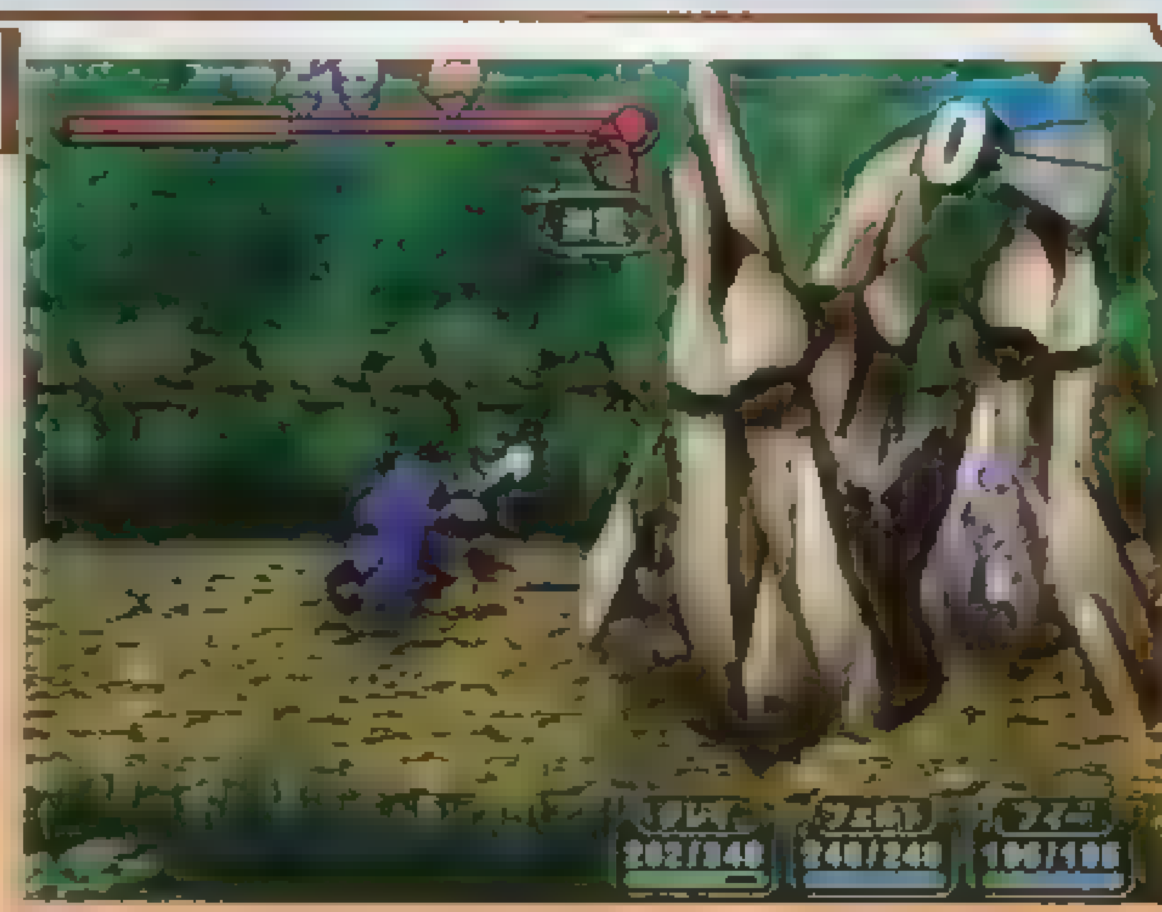
在工房二楼与イリス对话后从地图画面进入アギトの泉。在深处与毒之玛娜对话，但她要ヴィーゼ解读东北方的石板才肯结下契约。进入エデン枢机院与クロイツ对话，接着返回炼金都市ノイアール与入口附近商店内的ヤッケ对话。切换フェルト进入水源地，利用メガフラム炸开岩石取得ユーゲンツ记下卷，然后切换回ヴィーゼ，把ユーゲンツ记下卷交给ヤッケ便可以得到ヤッケ研究书。返回工房调合出フィンの虹布，然后解读アギトの泉的石板后便可以与毒之玛娜结下契约。最后返回工房发生事件后切换回フェルト。



第12话 交易都市格拉特

再次与ノースグラード平原南出口的守卫对话便可以通过，进入交易都市グラード。从东北方走，在桥上会发生テレッサ事件，接着进入最深处公园与シュヴァイン对话，再返回与咖啡店前的テレッサ对话，最后回去找シュヴァイン时便会发生恶搞事件并取得ヘルメス文书。(从此以后便可以调合ヘルメス键打开银色的宝箱和大门)进入入口上方的魔法店接受店长的委托，然后穿过地图上的雾の溪谷进入森の村クレーエ。与最大的房屋中店长对话后队伍解散，分别与房屋旁的フィー和南方的グレイ对话后会与皇龙アルデゲヴァルト进行一场必败的战斗。走出地图画面进入グラード街道，然后走出东方的出口便会出现新地点龙の巣。进入后与グレイ的师傅对话并进入连续5场的战斗。战胜后グレイ习得技能“龙杀し”，以后グレイ对龙系敌人的攻击力将会是平时的1.5倍。(以后玩家可以在这里进行其他斗技比赛，赢取奖品和提升等级)进入森の村クレーエ北方的レールザッツ洞窟，在深处与アルデゲヴァルト再战。由于グレイ拥有技能龙杀し，所以建议由其他人使用崩坏攻击牵制BOSS，グレイ全力负责攻击。赶走アルデゲヴァルト后返回森の村クレーエ报告，然后进入地图上的ニルヴィアの泉，在山顶小屋里给大叔6根不死鸟の羽便可以修复里面的工房。这时进入森の村クレーエ的记录点内便能结束这话。

第13话 帝国帐篷的攻略



进入帝国キャンプ发生幻兽偷食物事件，然后进入グラード街道利用ラフニスクッキー与这只幻兽对话，接着在地图上进入黑の森1，幻兽会为你打开新的道路。穿过森林后进入幻兽の里，与左上方洞窟中的幻兽の长对话，接着在接近出口时便会发生事件。再次进入帝国キャンプ会与ガラハド战斗，他会使用天光让自己每隔一段时间提升所有能力与回复几百点HP，但在攻击方面却没有什么可怕的招式，所以玩家一定不能停止自己的攻击。

第14话 为了在彼岸战斗着的你

进入エデン枢机院与クロイツ对话，他会打开图书馆里面的门让ヴィーゼ调查更古老的书籍。分别调查每一层显示有○键的地方，可得到パンヴスの钩爪のレシピ，打开下方的宝箱可以与幻之玛娜结下契约。返回炼金都市ノイアール的工房调合パンヴスの钩爪，然后进入风见の丘并利用パンヴスの钩爪爬上高台。在深处与空之玛娜结下契约后，在返回至出口附近时会发生事件并得到ヘキサグラス。返回工房调合出ヴィーゼのお守り后，切换回フェルト。

第15话 革命的狼烟

进入幻兽の里与幻兽の长对话，接着走出大地图进入黑の森2。在转换了一次场景后遇到ミーツェ，接着继续在西北方的出口走。穿过森林后进入サウスグラード平原，不久会遇到トレーネ并发生强制的战斗。从北方的出口穿过平原到达アルフェの村，与上方屋子内的女孩对话后走出房子发生事件，接着在地图上进入ミッドガルド湖南岸，沿着道路穿过湖岸到达桥砦ゼユング。在这里会遇到强制的战斗，进入里面后往东方的地下水道绕上指挥塔。到达顶部后会发生一场对指挥官的战斗。在北边的入口处与マックス对话，然后返回大厅中会遇上ケイオス并发生战斗。不过ケイオス并没有想象中那么强，且HP也不高。战胜后マックス被石化。

第16话 应该背负的血脉

在北边的入口与フィー对话，接着二人移动至アルテナ教会与エーゼリン对话。解开フィー的身世之谜后再度返回桥砦ゼユング。和众人商讨后从北方的出口离开时队伍再次集合。进入东レーゲンボーゲン利用艺人的身分渡过关口后穿过マーケット进入里通り。与酒场的老板对话后再进入リーゼ宫。得到トレーネ的帮助进入宫殿中搜索，分别在走廊右上方的房间调查壁画和书柜、在走廊正上方的房间中调查书柜后再与トレーネ对话便可以离开。再次进入里通り的酒场，在发生事件后此话结束。

第17话 伊甸再生



返回タタリアの集落发生事件，然后再次进入砂の遗迹发现在深处的门已被打开，在里面修复工房。接着在地图上进入アルヒェの村，再次进入上方的小屋，与大叔对话后得到俺たちと究极爆弹，切换ヴィーゼ调合出テラフラム，切换回フェルト后便可以炸开黑色的岩石了。进入黑の森2并炸开上次遇到ミーツェ的地方的岩石，并到达ツェッテルの村。进入后与入口附近的女性对话，然后进入地图上的黑の森3(这里的敌人比较强，尤其是白狼)，往森林的西南方路线走，穿过森林后到达墓所。在墓所中有不少传送点，除右下方的传送点·右下方的传送点这条是正确路线外，其余的路线都能得到宝箱。在深处要与BOSS スレイフの化身战斗，相对而言，这个BOSS的攻击力比较高，且具备对我方全体造成伤害的技能アインツェルカンプ，还会召唤一些杂兵。不过玩家可以利用杂兵牵制力，然后让グレイ等攻击力强的角色给予BOSS强力的技能攻击。再次返回ツェッテルの村会发生ボウ被逼婚的事件，这次从黑の森3东南方的路线走到达常暗の泉，在里面打开东南方的宝箱并修复东北方的工房就可以完成任务。走出洞窟后发生事件，接着到アルテナ教会与深部的エ　ヴェーリア对话，由于所有工房均已修复，所以罗伽七圣队恢复了正常。

贤者の赤水晶相关材料：炼金都市ノイアール工房二楼宝箱的たくさん大好き、小道宝箱中的ウレ　エラート　、セイルの森宝箱中的スレイフの月の诗、ミッドガル　湖南岸宝箱的神の残　たらい私り　ゼ宫宝箱中的精灵の祈り。

第18话 重要的家庭成员

切换到ヴィーゼ这边，进入エデン枢机院与クロイツ对话，然后返回工房时发现イリス患上了奇怪的病。进入图书馆暗室调查第二层左方的书柜取得秘本 魂の创造，返回炼金都市ノイアール工房旁的商店内，分别与ココ和メローネ对话，接着进入历史博物馆调查浮雕。回工房调合出一颗コメート玉石，然后走出地图进入水晶の碑，并把コメート玉石交给深处的光之玛娜结下契约。进入月之塔与深处的暗之玛娜对话，然后返回图书馆与ルテネス对话，接着再与暗之玛娜对话就能与她结下契约。这样进入历史博物馆的话就可以与命之玛娜结下契约了。与エデン枢机院的クロイツ对话后进入水晶の碑，沿着东南方的路线走，在深处的水池中取得エグドシール涌魔水（可以拿3次），接着返回工房调合出エリクシール并对二楼的イリス使用。イリス痊愈后再与エデン枢机院的クロイツ对话，最后返回工房发生事件后便会切换回フェルト。

第19话 最后的战斗

再一次与ハゲル对话便会开始进攻リーゼ宫，接下来有一段时间不能外出，而且还会连续遭遇几场BOSS战，所以之前一定要做好准备。首先进入东レーゲンボーゲン，每经过一个场景就会发生一次与士兵的战斗，这些士兵的HP要比一般士兵的高，但经验值也十分不多。走出地图后进入リーゼ宫，从两旁走廊的中央门走出中庭，发生事件后到各个房间召集所有能战斗的士兵。进入中庭存档后前往上方的门与ガラハド战斗，虽然他的HP比上次要高，但攻击力依然很弱。将其击倒后进入右方的门，得到提示返回进入中央的门和左方走廊的几个房间召集士兵。继续往右方走廊走，在进入左方的房间再得到提示，这时只要与中庭的大叔和左方走廊顶部房间的大叔对话就能从该房间的楼梯上去。记录后要对付BOSS ケツァルコアトル，此BOSS会多种攻击模式，其中以ゼクスクロウⅠ和Ⅱ的连击技能最为可怕，而且他还会让我方全体角色陷入多



种异常状态。使用ノイン的愈しの光能一下子恢复正常，然后还是多使用崩坏攻击牵制它吧！战胜后追踪执政官到ガラハド所在的地方，发生事件后フェルト一人到东レーゲンボーゲン，遇到ボウ后继续走出这里会自动移动至アルテナ教会。进入最深部会与ケイオス战斗，因为他的HP十分低，所以在其攻击前逢记防御便能轻松将其击倒。接着フェルト被石化。

第20话 紧追你的脚步

由于与菲尔特失去联系，于是ヴィーゼ决定到异世界寻找他。虽然她的等级只有1级，但由于经过的路线也是フェルト刚进入异世界时走的路线，所以不必担心被怪物们欺负（另一原因是身上有大量爆强的装备，尤其是刚得到的アロマテリア）。走出小沙漠，在オアシス与旅人对话后进入タタリアの集落。先与帐篷内的村长对话，然后再跟右下方旅人对话，接着进入沙漠分岐点往东方走。走出地图后穿过西レーゲンボーゲン进入里通り与酒场的老板对话。进入リーゼ宫，在中庭遇上フィー，和她一起走出宫殿，途中遇到グレイ，接着两人成为同伴。穿过西大陆海岸线和北の洞窟，然后进入マックスアジト，调合几个メルクオーブ解除マックス的石化（炼金釜设置在记录点内），接着穿过东大陆海岸线，在マックスキャンプ里ノイン加入成为同伴。通过小贯道到达アルテナ教会，使用メルクオーブ解除エーゼリン教会长的石化，接着进入深处调查石化后的フェルト。发生事件后进入存档点，然后走出地图进入水源地。在里面遇到ボウ，然后在进入深处时ボウ会把一些石块撞下，利用フレイハンマー到处收集古代钟乳石，离开时ボウ加入。在调合メルクオーブ把日影石更换成古代钟乳石就能调合出ニスダールオーブ，对フェルト就能解除他的石化状态。

第21话 被封印的宝物

发生伊甸出现的事件后进入ミッドガルド湖南岸与东方的旅人对话便可以乘坐他的小舟来往伊甸。进入炼金都市ノイアール，接着再进入エデン枢机院，发生全体被石化的事件后自动返回リーゼ宫。与マックス对话得到アルヒェ文书，调合出メギドの键后就可以打开黑金色的宝箱和大门了。进入アルヒェの村，使用メギドの键打开大门，调查里面的门发生剧情后，与村中的村民们对话。从サウスグラード平原的南方出口到达グラーデ山，在山顶的洞窟中与老婆婆对话取得黄昏の镜。

进入灵峰への道，炸掉山顶吊桥旁的黑色石块可到达封印の遗迹。利用黄昏の镜进入遗迹，在深处会遇到BOSS，这次的BOSS有3个，且攻击力和速度都相当高，最好集中攻击力在其中一个BOSS身上，减少一个就轻松多了。在深处调查取得ケイオスの手记。

进入アルテナ教会的深处调查地上的红点取得エラスムスの欠片，接着调查一次倒在地上的ユーヴェリア。然后使用メギドの键打开底层的大门，在图书馆调查书柜取得秘术の探求。走出地图进入セセイルの森，使用メギドの键打开西北方的门，进入里面的工房取得Y-017Jの资料，然后回アルテナ教会调查ユーヴェリア便可以将其修复并取得アイリスリキッド。

穿过サウスグラード平原南方出口，到达西南方サウスグラード海岸の道，并与海岸的ミーツェ对话乘坐她的小舟到达暗の岛，穿过森林后地图上出现ヴィンタヴェーネ，在迷宫深处的工房可取得アイリスリキッド。接着走出地图，进入龙の巣旁的谜の设施并调查上方的石像就会发生BOSS战。这个BOSS与在リーゼ宫遇到的BOSS几乎是一样的，就是攻击力稍强，战胜后取得マーキスの书。

返回リーゼ宫时与ハゲル对话，然后移动至レールザッツ洞窟，在深处会与皇龙アルデゲヴァルト再战。这次的战斗分成两个部分，第一部分的アルデゲヴァルト十分脆弱，很快可以将其击倒。第二部分的アルデゲヴァルト就十分发飙了，他会使用全体火焰攻击フレアカノン，让我方受到极大的伤害，所以在之前最好强化炎属性耐性或安装相应的装备。战胜后取得龙皇之舌。

如果发生了以上的所有事件，那么应该足够材料调合出贤者の赤水晶，调合成功后让アゾットト复活，此话便会结束。

第22话 通往新世界

进入炼金都市ノイアール利用ニスダールオーブ解除所有人的石化状态，然后再进入エデン枢机院解开所有人的石化状态。与司书ルテネス对话，帮助他解救伊甸所有区域的人便可以得到众神の黄昏。这个迷宫比较复杂，只要谨记正确的路线在东北方就行了。在深处会遇到一个石碑，如果玩家没有调查过全世界的石碑是会被弹开的。（所有石碑的位置在前面有介绍）接着在深处就会进入最终BOSS的战斗。BOSS的攻击手段有5种，分别是降低全体角色所有能力的红の帐、每隔一段时间发动的全体随机伤害红い月、对单体重创的灭界剑、对全体大伤害的灾元鸣动和最变态的全体大伤害＋随机即死技能红い龟裂。在战斗前一定要保证有足够的エルクシル、ルフユールリヒト和ラングリフユール。所有引起异常状态的攻击道具都是对他无效的，玩家无须浪费回合。我方在被击倒后一定要将其复活，不然战斗不能的角色累加在一起会相当棘手。只要不吝啬自己的道具，且角色等级平均在30以上，那么应该能战胜BOSS。

最后的话

&3DM-SM

在完成了调合贤者の赤水晶并让深苍のアゾット复活后，主人公的剑就会增加两种锻造形态。分别是苍天のアゾット和霸王のアゾット，锻造后能学习两招最强的技能哦！

文 沙罗

ティアリングサーガシリーズ

Berwick Saga

Lazberia chronicle chapter 174　ベルウィックサーガ



相隔了4年之久，《泪之指轮传说》终于在众多玩家的期待中推出了续篇。然而续篇的改变之大，几乎能令所有的人都认不出来。不过，即便如此，本作优秀的高战略性和绝佳的音乐、剧情依然堪称本年的最佳S·RPG之一。

泪之指轮传说 贝里克物语	Enterbrain	S·RPG
PS2　Berwick Saga	2005年5月26日	日版
无对应周边		

PROLOGUE

贝利亚王国与拉兹帝国。这两个国家几乎在同一时刻诞生在同一片大陆之上。由于思想与宗教的差异，两个国家走上了不同的道路。

远古时期，大陆上曾有一个早已毁灭的拉兹贝利亚帝国。这个由少数神官贵族统治多数奴隶人民的国家，在数个世纪的繁荣之后忽然消失在这片大陆上之上。然而，共同来自于那个帝国的两个国家的民族，却互相憎恨、互相仇视、互相杀戮，互相祈祷着对方永久的灭亡……

憎恨只能带来新的憎恨。终于，无法相容的两个国家，在「圣战」这神圣却虚伪之名下，开始持续着仿佛永无休止的战争。

即使一方一时占据了优势，迟早也会被另一方反击。这场战争绝对没有终结之日，就这样度过了500年的岁月。

即使人们的身心早已疲惫不堪，却依然没有停止这相互的争斗。混乱、杀戮、憎恨以及破坏，这些有如毒药一般侵蚀着人们的心。

之后，必然性的，一名少年在这个混乱的时代诞生了。这位拥有英雄资质的少年，是否会被后人们称颂为英雄，此时还无人知晓……

——节选自《拉兹贝利亚年代记 第174章 序》

拉兹贝利亚帝国的兴亡

处于贝里克同盟中心国家的贝利亚王国，和与其对立的拉兹帝国原本都起源于曾在远古时期就已灭亡的拉兹贝利亚帝国。这个帝国的诞生与灭亡，均被当作传说而在两个国家间流传着。

在1000多年以前，极少数被称为"神之子"的人从众神之国阿尔提西亚来到了这片大陆。他们带来了高度的文化与技术，不仅支配了原大陆的居民，还建筑了强大的帝国



——这便是后来的拉兹贝利亚帝国。该帝国由极少数贵为神官贵族的、"神之子"直系子孙们统治着以原大陆居民为起源的众多奴隶。面对着拥有魔法等强大力量的神官贵族们，一直过着原始生活的奴隶们没有任何抵抗的手段，只能心甘情愿地接受着统治和支配。结果，拉兹贝利亚帝国度过了长达数个世纪的繁荣时期。

但是，就在这片繁荣到达顶点时，帝国的统治者们却没能将它持续下去。帝国遭到了来自东方的强大蛮族的侵略，与此同时国内也爆发了大规模的奴隶反乱。内外交困的帝国，转瞬之间便消失得无影无踪。

贝利亚近代年表

贝利亚历	重大事件
?	"神之子"建立了古代拉兹贝利亚帝国。在经过了数世纪的繁荣后帝国灭亡。
1	拉兹贝利亚帝国的末裔建立了贝利亚王国和拉兹帝国。
548	拉兹帝国的攻势由贝利亚的巫女——蕾亚莉·布隆提击退。
595	贝利亚王国第32代国王哈梅尔突然逝世。摩尔迪亚斯4世继承了王位，开始了与国内反对势力长达8年的内战。
616	在伊西丝之森的战斗中，帝国军大败同盟军。 贝利亚国王摩尔迪亚斯4世战死，其后同盟军持续战败。 贝利亚国王沃尔肯斯即位，放弃了王都巴雷姆坦，将王都定在了纳尔维亚公国。 帝国皇子法萨尔进入了巴雷姆坦。 塞雷尼亚公爵家因家臣匹亚斯的背叛而灭亡。
617	由于司祭摩拉的背叛，利亚那王马雷斯死亡，公主艾姬娜下落不明。 在帝国的侵攻下，尤托利亚、塞雷尼亚等西部同盟国相继被占领。
618	希浓公子利斯，率领百余名希浓骑士进驻了纳尔维亚公国，由此开始了他的传奇生涯……

两个宗教国家的诞生

拉兹贝利亚帝国灭亡后不久，大陆东方诞生了贝利亚王国，西方则诞生了拉兹帝国。这两个国家分别将原拉兹贝利亚帝国人民所信仰的两大宗教——贝利亚教及拉兹教定为了本国的国教，并根据国教统治着整个王国。拉兹帝国逐渐合并了周边的地域，成为了强大的国家；而为了对抗该国的贝利亚王国则联合西方多数的小国一起结成了贝里克同盟。贝利亚教、拉兹教这两个互不相容的宗教，以及两个分别遵从着两教教义的国家终于开始了永无休止般的战争。



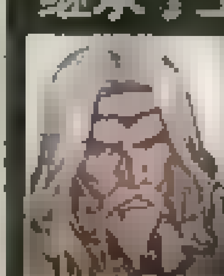
贝里克同盟

为了对抗势力日益扩大的拉兹帝国，西部的贝利亚王国与周边24个诸国一起缔结了同盟。这个同盟以收纳着帝国誓约书的神殿所在岛屿的名字而命名，并代代以贝利亚王国国王为盟主。现在沃尔肯斯王就任了盟位，联合了诸国一起对抗拉兹帝国。但战况前景不容乐观。



贝利亚王国

贝利亚王国是贝里克同盟的中心国家，由贝利亚教的圣者阿拉姆古尔所建立的国家，王都巴雷姆坦是由当初逃离出拉兹贝利亚帝国的奴隶们所建造的。在现代国王摩尔迪亚斯4世战死后，由王子沃尔肯斯继承了王位。



摩尔迪亚斯4世

前任国王，在伊西丝森林的战斗中战死。



沃尔肯斯王

现任国王，性格软弱自大，重用着无能且心怀鬼胎的臣下。



仙娜

沃尔肯斯王的妹妹，聪明……但本身没有……

©2005 ENTERBRAIN INC.

拉兹帝国

虽然已经将贝里克同盟逼至濒临瓦解，但该国的状况绝非一帆风顺。早已步入高龄的皇帝库雷曼至今没有清楚表示将皇位继承给谁。目前居住在巴雷斯坦的皇子法萨尔只是皇帝的养子，并且近年来皇帝与宠姬阿娜丝塔西亚之间生下了一个男孩，所以他已经不可避免地将会引起皇帝驾崩后的皇位争夺战。



拉兹帝国·拉兹教团

该国采取着由皇帝和教团教皇共同统治的二极支配体制。虽然实权由皇帝掌握，但两者之间的关系并不亲密，教团一方一直对皇帝的实权虎视眈眈。



库雷曼皇帝
现任帝国皇帝。为何他要突然挑起对贝利亚王国的战争，现在还无人知晓。



教皇乌鲁巴努斯
现任拉兹教团的教皇，拥有几乎与皇帝匹敌的无上权利。



法萨尔
帝国的皇子，由于并非皇帝的亲子，因此为了确保将来能够登上皇位而与拉兹教团结盟。



阿鲁马基斯
拉兹教的司教，接受了教皇乌鲁巴努斯的命令，在同盟各国间暗中行动着。



泽夫罗斯
帝国名将，皇帝的宠姬的亲弟，但事实上他也是贝尔纳多公爵的亲弟弟。

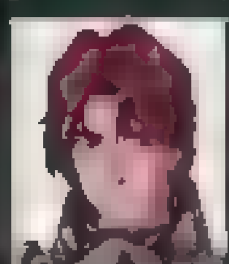


卡奥斯
神秘的暗黑骑士。



西部诸国同盟

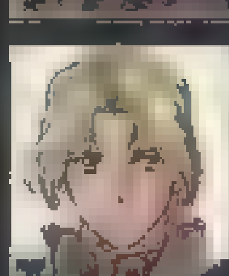
贝里克同盟国中那些位于西部的小国们为了对抗拉兹帝国而组成的同盟。虽然也是贝里克同盟国之一，但目前颇有从同盟中独立的迹象。正因为这样，沃尔肯斯王也十分害怕贝尔纳多公爵会夺取他的王位。



贝尔纳多公爵
迪亚那公国的公爵，也是西部同盟的盟主，与仙娜有婚约。



邦斯特尔公爵
希浓国公爵，利斯之父，担任着西部同盟的副将职务。



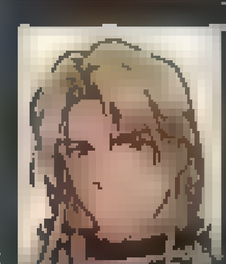
希浓公子利斯
邦斯特尔之子，为响应沃尔肯特王的号召率领着百余名骑士来到了纳尔维亚公国。

纳尔维亚公国

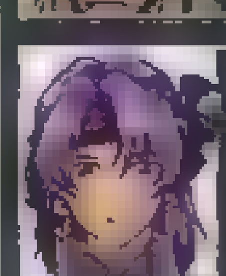
位于贝里克同盟南部的国家，这里如今成为了逃亡至此的沃尔肯斯的临时王都。虽然原本是一个和平、富饶的国家，但随着盗贼的增多，治安急速恶化，如今的状况也到了罗兹奥克公爵急于改善的地步。



罗兹奥克公爵
深受百姓支持的名君，但现在却在贝利亚王和其重臣的淫威下苦不堪言。



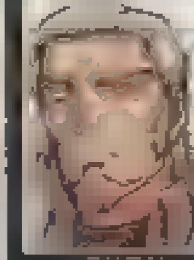
梵米利昂公子
罗兹奥克之子，虽然诚实且得人信赖，但缺乏军事才能。



缇安娜
利斯的秘书官，平日军中一切大小杂务均由她负责管理，极有人缘，拥有极强大的情报网。

贝利亚教团

贝利亚王国的国教。由于该教团的努力，在贝利亚建国到贝里克同盟成立时步调与国家之间一致保持着一致。原本总教会位于巴雷姆坦，现在则转移到了纳尔维亚公国。



鲁波司教
贝利亚教团的最高领导者，在贝里克同盟内也拥有相当程度的影响力。



克埃丝克利亚神官长
贝利亚教团的神官长，负责辅佐鲁波司教，深得神官们的信赖。



伊塞露娜
克埃丝克利亚的女儿，从小受到贝利亚教团教育的她因而成为了修女。

阿尔提西亚

这一个被传为众神居住的国度，除了名字外人们对它的事情基本一无所知。虽然也有人认为其存在不过是个神话，但身分不明的人带着高度文明和技术建立了拉兹贝利亚帝国这一点却是事实。至今还有学者在研究着，研究那些神之子到底从何处而来。

贝利亚教

女神贝利亚所建立的宗教。以所有的人民共存共荣作为基本教义。虽然性格和内容上与拉兹教完全相反，但由于教条中禁止信者们伤害他人，因此一旦与拉兹教徒有所争执时，就会陷入不利的状况。

拉兹教

当初拉兹贝利亚帝国主要信仰的宗教。帝国的统治者由教皇亲自指定。将拉兹教作为国教的拉兹帝国，采取的是由皇帝和教皇为最高权利者的体制。这样的形态与当初的拉兹贝利亚帝国几无二致。

贝利亚王国

在拉兹贝利亚帝国毁灭前不久，从帝国逃离出来的高级神官阿拉姆古尔兹与10多万名奴隶共同在西方建立了艾尔塔那共和国。不久后国家体制就改成了王家体制，后来变成了现在的贝利亚王国。

圣战

贝里克同盟与拉兹帝国互相均不约而同地认定对方的宗教是会带来灾难的邪教，并决心将邪教彻底根除。两国的人民互相将对方的国民当成恶魔般的存在，一旦抓去就立刻处死。这样的事情，在人们出生起便一直被灌输到了心底，他们互相对方抱有恐惧和憎恨，持续着战争。

圣战的近况

616年，贝利亚国王摩尔迪亚斯4世战死于伊西丝之森的战役中，之后帝国以势如破竹之势连续猛攻，最终贝利亚王都巴雷姆坦也不幸陷落。王族和重臣们基本逃至了纳尔维亚公国。

谋反

在遭到帝国侵略的各国中，塞雷尼亚与利亚那两国均因重臣的背叛而灭亡。两个王国的公主均下落不明，其他的王族也早以灭绝。

贝利亚的巫女

贝利亚教团象征般的存在。她被信徒们当作圣者阿拉姆古尔斯的直系传人、女神贝利亚在现世的姿态而崇拜着。自古以来巫女便居住在位于纳尔维亚南部迪米亚斯森林深处的神殿之中。现在的巫女是莎娜基亚·菲尔·布隆提。

光明骑士团

大约70年前由贝利亚的巫女——雪亚莉·布隆提所建立的教团直属骑士团。于于被卷入了内乱的政变而于15年前覆灭。



クリス拥有"马交换"和爱马的特技，因此可以与受伤的马进行交换，利用她的特技来回复马的HP。此外还有一种料理能够回复马的HP，利用马交换的话还能够大量回复HP。

系统详解

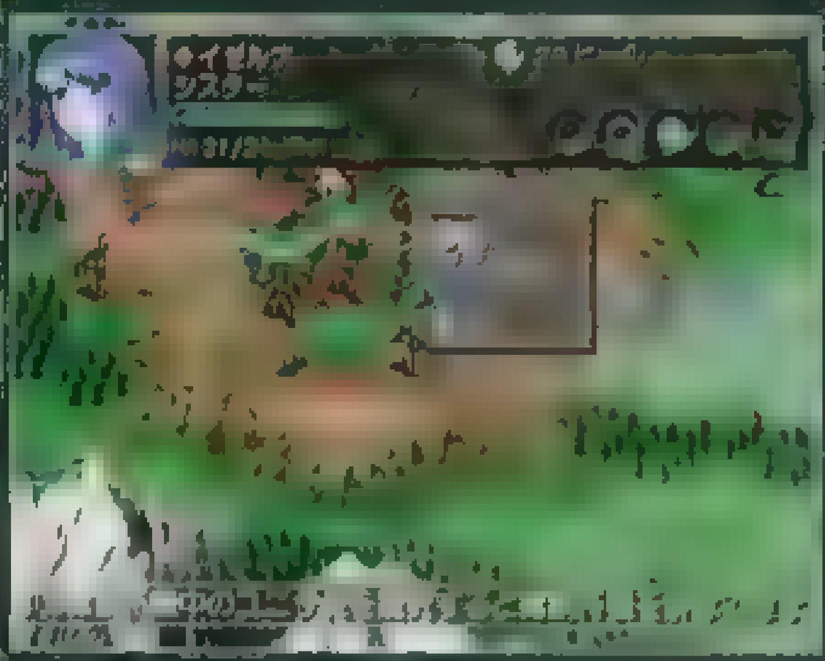
本作与前作相比，系统几乎可以说是进行了彻底的更换，就算是玩过前作的玩家，在不阅读游戏说明之前，恐怕也完全无法掌握本作的系统。系统是游戏进行的钥匙，只有了解了系统，游戏才能继续下去。这里我们将对游戏最基本的系统一一介绍。下两期的攻略或研究中还会放出角色的评价推荐。

同时回合制

本作中所谓"回合"并不像其他战棋游戏那样将我方移动的回合和敌方移动的回合区分开来，而是类似于"时间段"这样的概念。在本作中，敌我双方不管是谁，在同一个回合中都能够获得行动的机会，属于混合性质的行动顺序。简单地说，就是敌我作战单位一个一个行动的系统，而行动可能的顺序则是根据我军作战单位数量与敌军作战单位数量的比率而发生变化，行动顺序显示在画面的右上方。当轮到某一方行动时，可以在还未行动的作战单位中任意选择一个行动。不过要牢记的是，每回合的第一次个行动者必定是我方，第二个必定是敌方，第三个是第三方势力。



▲在战场上，谁先行动都会关系到战术乃至战略的差异。故意原地不动引敌人过来或等敌人行动终了后再行动是本作中制胜的关键。

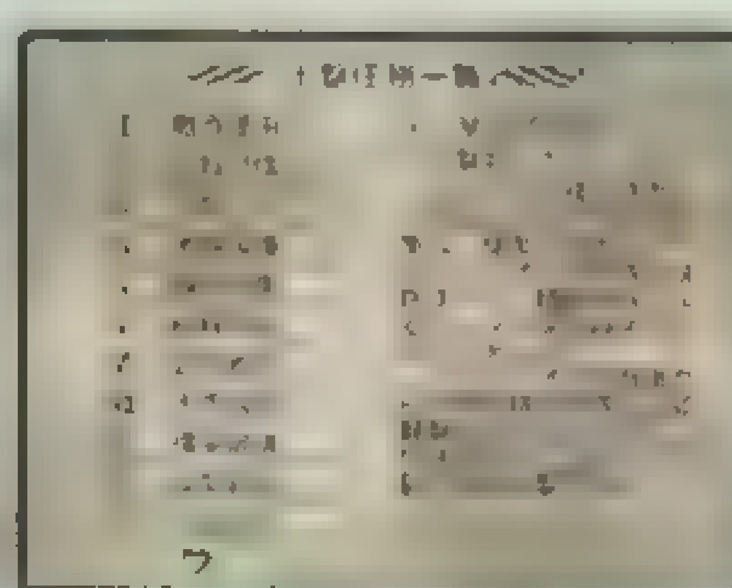


▲在选择了"持续待机"的指令后，该角色的行动便会持续至接下来的回合中，再选择该角色时指令效果就会消失。说白了，没有多少实际意义，顶多就是让玩家懒得去选择"待下"而已。

战术地图

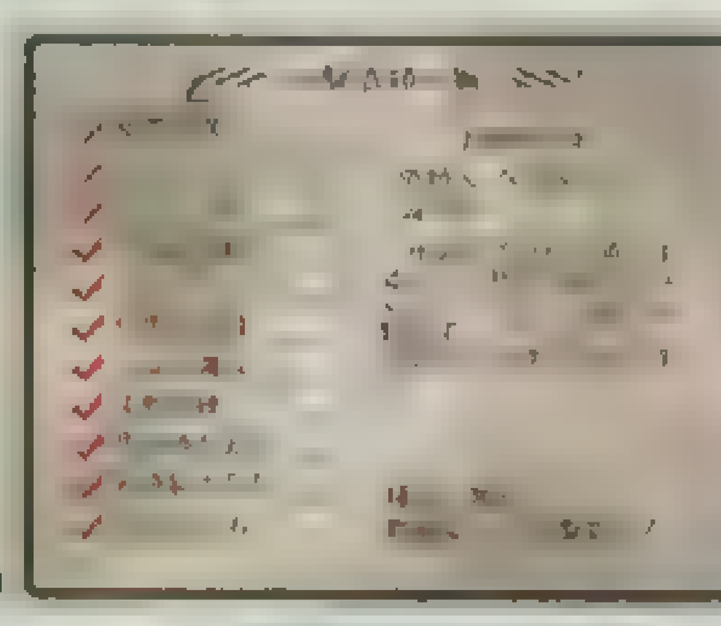
出击任务

每一章的第一场战斗均属于玩家必定要打的战斗，这便是"出击任务"。除了特定关外，主角利斯也只能在出击任务中才能够使用。不过在这种战斗前往往会出现众多居民的委托事件。玩家一旦接受了这些委托，便能够在战斗中一边杀敌一边完成委托。委托完成后可以获得资金或物品等报酬，有时还会有同伴加入。



出击依赖

"出击依赖"不属于玩家必定要打的战斗，因此玩家可以跳过不打，直接进入下一个章节。通常这些依赖都是前往城下町的各处并接受居民的委托后才会出现，因此主角利斯不能参加这类的战斗。但大部分隐藏事件、强力同伴和武器物品都只能在这类关卡中出现，因此从某种意义上来说，也属于必打的关卡。



战斗系统

攻击与被攻击

当成功回避了对手的攻击，并且被攻击方的当前装备属于对手武器的同一射程内时，被攻击方才能够进行反击。而当反击方的反击被攻击方回避开时，只要攻击方的战速高于对方，便能够再一次进行攻击。另外，被攻击时，被攻击方只能使用当前装备的武器进行反击，若装备的武器不符合射程要求或根本没有武器装备，那么即使回避了对手的攻击也一样不能反击。

致命攻击

致命攻击发动时，能够无视对手的防御力，直接给予通常伤害值+10～20的伤害。致命攻击的发生率与角色的"致命"能力高低有关。此外，一些武器也附加有增加致命率的效果。

武器追加效果

一些武器附带有"风(炎等)の追加效果+7"的特殊效果。这些追加伤害与通常伤害不同，会根据(追加效果的数值–被攻击方的精神值)来计算。除了魔道士或神官外，大部分角色的精神都很低。因此往往能够给予敌人较高的伤害。

武器射程

游戏中根据装备的武器种类不同，其攻击范围是会发生变化的。在攻击的时候，如果注意武器的射程的话，那就可以在不被反击的情况下尽情攻击了。另外，能使用的武器种类也是根据角色的职业而定的。

0射程	0射程的武器只能对处于邻接状态的对手进行攻击，具体来说大部分的剑、枪、斧都属于0射程武器，同时也是最容易遭到反击的武器。
0～1射程	敌人的武器射程是0时，我方的攻击不会遭到反击(比如石弓)，但若防守方的战速在11以上，那么使用射程为1的武器时会遭到"切り入み反击"。
1～2射程	手弓、部分魔法拥有这样的射程，可以在不受反击的情况下攻击射程不足的敌人，但若遭到0射程武器的攻击时，同样无法反击。
2射程以上	一部分魔法以及机械弓拥有这样的射程，基本上绝对不会遭到敌人的反击。

装备种类

短剑	主要由盗贼等单位装备。威力虽然低，但不会受到敌人防御力的影响。
剑	骑士、轻兵等众多职业都能够装备。射程为0，不过命中率相对较高。
大剑	拥有"大剑"技能的角色才能装备。威力比剑要大，但战速和回避会降低。
枪	虽然稍重，但威力和命中率较高。并且随着移动距离的增加威力也会增加。
战叉	持有"フォーク"技能的角色才能装备。只能从敌人那里获得。
骑士长枪	持有"ランス"技能的角色才能装备。威力会随移动距离而上升，敌人虽不能反击但我方也不能反击。
斧	威力大、命中率低。但种类极为丰富，并且有些斧头的射程是0～1。
弓	射程为1～2。这意味着在遭到敌人0射程攻击时不能反击，且在有"矢"时才能够攻击。
石弓	自身具有一定威力，威力与角色的筋力无关。可以进行0射程的反击。一样在有"矢"时才能够攻击。
盾	主要是骑士的装备品。当装备并使用时防御力会根据盾的防御力提升。根据盾的精度改变发动率。
魔法球	主要是魔道士或神官的装备品。分为神圣/暗黑/精灵三种。其中"神圣"几乎没有攻击魔法。
矢	弓、石弓所必须的装备。伤害值与弓、石弓或角色的筋力相关。
护符/腕轮	一部分神官、轻兵才能装备。往往能够增加/降低角色的能力，或者防止角色的死亡等。

攻击回数

武器的注释栏中往往会有"N回攻击"、"攻击数+N"的字样出现。这表示该武器能够进行复数攻击。不过，"N回攻击"类型的武器与对手的反击命中与否无关。在进行一次攻击时能够攻击N下；而"攻击数+N"则有可能根据攻击双方的战斗回合次数增加或演变成一边倒的攻击。

计算式

通常的伤害都可以根据[攻击方的威力–(被攻击方的防御+盾的防御)]计算出来。但盾牌的防御并不会100%出现，并且不少武器拥有"盾牌防御力无效"、"攻击回数、威力提升"的特殊效果。

短剑	威力+α(与被攻击方的防御力无关)*α会根据使用角色的筋力值随机加算。也就是说，若一个角色的筋力为10，那么α可能是10，也可能是1。
部分枪/长枪	(攻击方的威力+○H)–(被攻击方的防御值+盾防御力)*○内的数值会根据武器的不同而不同，H等于移动距离。
魔法	攻击方的威力–被攻击方的精神值
命中率	武器精度×10+技能值
回避率	回避率=战速×地形效果+α(0～1射程武器进行切入攻击时)
战速	战速=技数–(装备重量–筋力÷2)

由于受到了诅咒，オルウェン只能在每关的战场上使用20个回合。21回合开始他会变身成ラーズ信者，同时不受控制，向我方展开攻击。在20回合以前利用"归还"特技让他撤退吧。

角色状态/成长

一个角色的强弱，虽然不能说是全部，但绝大部分是根据体力、筋力等各种参数来决定的。如何运用这些角色的强弱差异，是身为指挥官的玩家所必须掌握的。要注意的是，除了"探索"以外，一旦角色HP为0，那么该角色就会战死，以后都不能复活了。

能力参数	
筋力	影响物理攻击力。越高攻击力越大。
俊敏	影响回避和战速。越高回避率越高。
精神	影响魔法攻击和回复魔法的量以魔法防御力。
战速	数值大于对手并回避了反击时可进行再攻击，数值大于11可用射程0武器攻击射程为1的敌人。
攻击	装备当前武器时的攻击力。装备回复魔法时表示回复量。
防御	针对物理攻击的防御力。装备盾时会有"+N"表示。
命中	当前武器命中率。自然越高越好。
射程	武器的射程距离。
移动	角色的移动力。会根据地形、座骑和状态的不同而有所改变。
状态	表示角色当前的状态。
技能	能够装备的武器和盾牌的技能点数。越高则命中率、技能发动率越高。
スキル	角色拥有的特技。一些角色在等级提升时会学会新的特技。

状态变化	
射击	装备好了射击武器，等敌人到来后自动攻击。
混乱	不能操作且不问敌我进行攻击。
挑发	中了特技"挑发"的状态。只攻击使用该特技的对手。
毒	中毒，每过一回合HP便会减少(HP为0时死亡)。数回合后自动解毒。
睡眠	一定回合内操作不能，遭到攻击时可能会醒。
狂乱	操作不能且只攻击我方同伴。
继续待机	直到点中为止，一直处于待机状态。
轻伤	回避率下降，且容易变成战斗不能状态。回复满HP或数回合后自动消除。
战斗不能	会遭到捕获。只能进行移动，且移动距离会根据HP残量减少。

转职

只要满足特定的条件，绝大部分的角色都能够进行转职。转职后的角色不仅能力会得到提升，并且还有可能学会新的特技、获得新的武器或者能够装备其他类型武器。转职后的同伴等级依然不变，即便LV已经30，只要满足一定条件，依然可以转职。

●主角转职

主角的转职条件相对其他角色来说要复杂许多，但其实也要方便许多。只要玩家在各个任务章节中获得优秀的战绩，那么主角就能够顺利的转职。举例来说，在一些护卫任务中完美达成任务，不让NPC战死，这些都能够获得较高的功绩。



◀笔者的主角是在第四章转职的，那么你的主角是第几章呢？

●其他角色

- 等级提升
- 所持技能到达一定程度(30左右)
- 在各关卡中比较活跃
- 角色固有事件

相比之下，角色固有事件或者技能到达30左右是比较容易达成的。因此本作中的技能相当于熟练度，既能够通过升级来提升，也能够在不断的使用武器、魔法或盾牌时提升。为了提升角色的各项技能，多使用各种武器吧。

武器参数

威力	武器的攻击力。越高越好。
精度	武器的命中率、盾的使用率。越高越好。
重量	武器重量，越重则回避率和战速越低。
ランク	武器等级。角色等级只有到达该数值时才能够稳定使用。否则容易使用失败。
射程	武器射程。
强度	物品的耐久度。S的耐久度最高，F最低。
防御	盾的防御力。盾发动时防御力=角色防御力+盾防御力。
种别	盾的种类。S防御力最低，M其次，L最高。

耐久与消耗

无论武器还是魔法，都是有使用次数限制的。魔法等武器可以直接看到使用次数，但武器只显示出了强度，玩家们只能通过武器旁的圆点的颜色来判断当前武器的使用剩余次数。需要注意的是，大部分武器在损坏后就会直接消失，而个别角色专用的武器或盾牌(带有★符号)即使损坏了也不会消失，这些武具可以通过物品"リペアストン"进行修复。不过"リペアストン"的数量极为有限，且耐久只有10。不同的专用武具，其修理时消耗的耐久度也不同。比如主角的专用剑完全修复要消费7点耐久，而フェイ的专用武器只消费5点耐久。

符号的颜色与损坏率	
蓝黑	绝对不会损坏
绿	损坏几率极小
	损坏几率小
	损坏几率高
红	再用一次必损坏



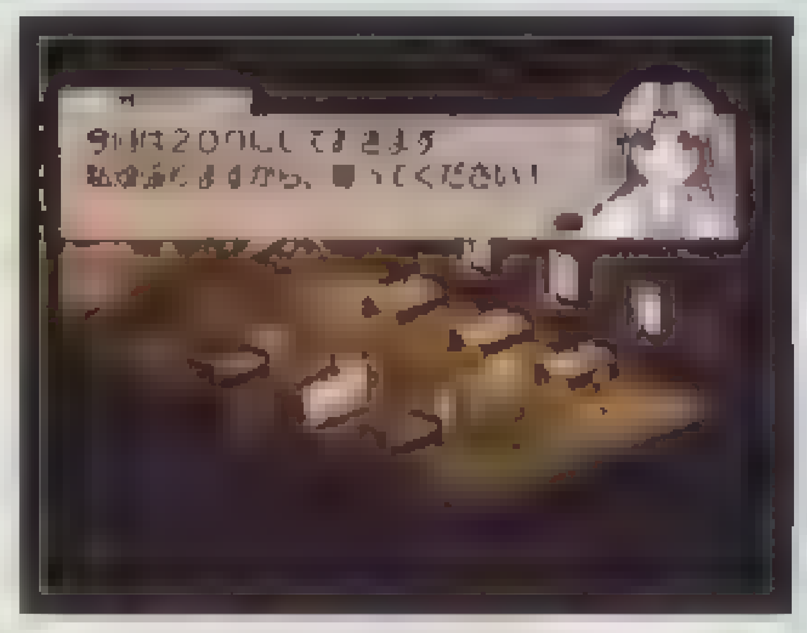


特技

特技的效果与武器的追加效果一样，是影响着战斗胜负的关键。技能主要分为"自动"和"指令"这两种类型。自动类型表示在战斗中随时有效或随机自动发动；而指令特技则需要玩家选择后才能发动。大部分的技能都拥有自己的发动条件，有的特技甚至在达成一定条件后才能获得(或者消失)。只有熟练掌握并运用它们，才能够在战斗中力压群雄。

雇佣

除了游戏初期的希浓骑士团以外，玩家们还可以在城下町中花钱雇佣各个佣兵来帮你战斗。佣兵的种类丰富，基本上玩家能够从中找到各种需要的人才。



佣兵特征

1. 雇佣佣兵的资金会随着佣兵的能力提升而提升。

2. 并且每当进入新的章节时，佣兵就会离队，此时只能重新花钱雇佣，但我方给予的物品以及佣兵提升的能力会完全保留。

3. 一旦雇佣某佣兵后，当其离队时即便其没有雇佣也能够进行物品交换。

4. 佣兵自带的物品会用蓝色表示，我方不能取下或交换，但可以用尽。

●正式加入

基本上所有的佣兵只要满足了一定条件以后，就会发生剧情并正式加入希浓骑士团，加入骑士团以后这些角色将不再离队，且不用再支付佣金。关于佣兵正式加入骑士团的条件则多种多样，虽然有一些角色是固定情节加入，但基本上，只要不断雇佣并让他们出战，那么到了特定的章节时就会自动加入或出现隐藏关，完成隐藏关后也会加入。

捕获

当与处于"战斗不能"的角色相邻时，便会自动出现"捕获"的指令。指令不论谁能够使用，使用后敌人成为俘虏，其身上的物品全部归我方所有。并且在捕获后，我方能够获得一定程度的经验值。而在过关后，敌方还会主动提出以资金或我方的俘虏来交换敌方俘虏的请求。可谓是超实用的指令，不过，要将敌人打成"战斗不能"的状态其实并不容易，几率是最重要的……

推荐方法

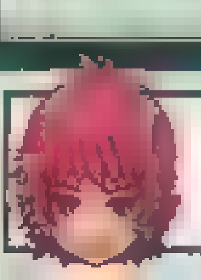
1. 使用"当て身"、"峰打ち"等特技的角色攻击。

2. 使用附加"轻伤确率上升"的武器攻击。

3. 对已有轻伤的敌人给予极大伤害。

4. 若敌人能够回复，等敌人回复后再度攻击。

DMSM



"死斗"这一特技是最实用的特技之一。只要我方肯定强于对方，那么使用死斗后就绝对能够打败对手。但要注意，对手有大量特技时最好不要用。

纳尔维亚城下町

在战斗之间，玩家们要经常前往王城外的城镇四处走走，购买武器或者雇佣强力的佣兵。每一章的一开始，玩家可以在各个带有标志的地区接受当地居民的委托，并能够在紧接着的战斗中完成这些委托，委托完成后能够获得金钱或其他物品等报酬。



执务室

执务室

在这里与秘书缇安娜对话后可以进行战斗准备、情报一览、记录/提档、物品出卖等指令。是战斗结束后的默认所处场所。

私室

主角利斯的房间。每章一开始除了能够阅读妹妹的来信，获得资金或物品外，购买家具并添置房间以后，还能够获得一些意想不到的效果。

保管室

携带袋的放置场所。每个携带袋能够放入8件物品。有多余的物品时，便可以将口袋放在这里。

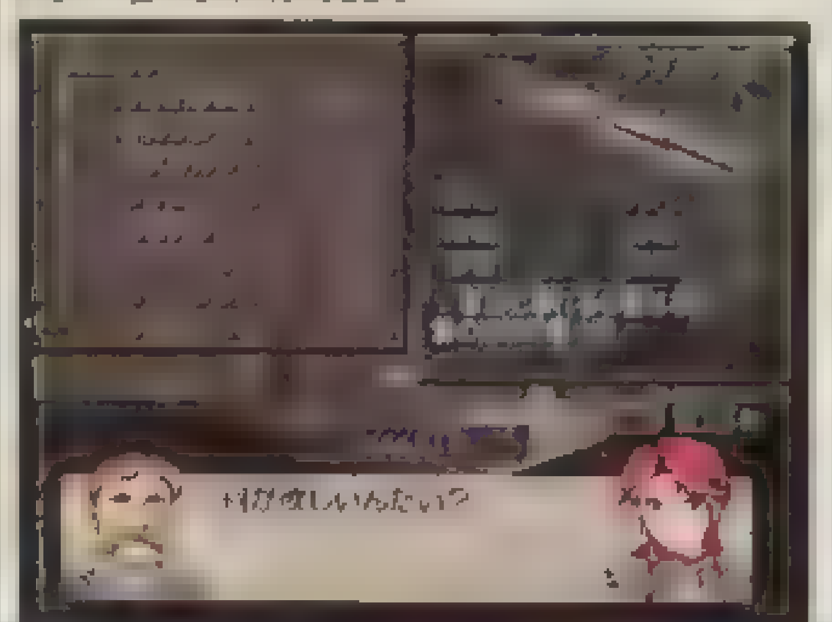
地下监狱

收押俘虏的地方。在战斗中捕获的俘虏便关在这里。每次战斗结束后敌方都会提出俘虏交换。交换后可以获得资金。



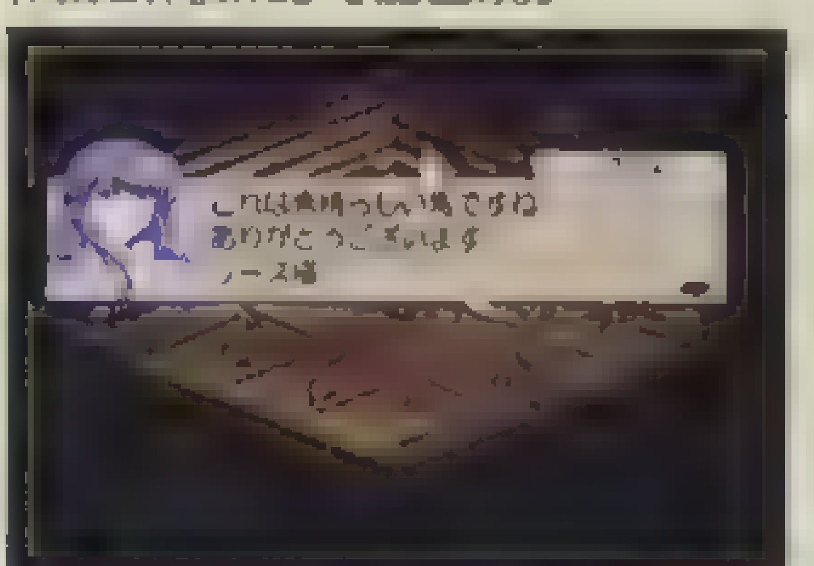
各种商店

街市中有剑与盾、枪与斧、弓与矢的商店，每一章一开始商店里都会进新的商品。游戏后期更会出现许多珍贵武器。



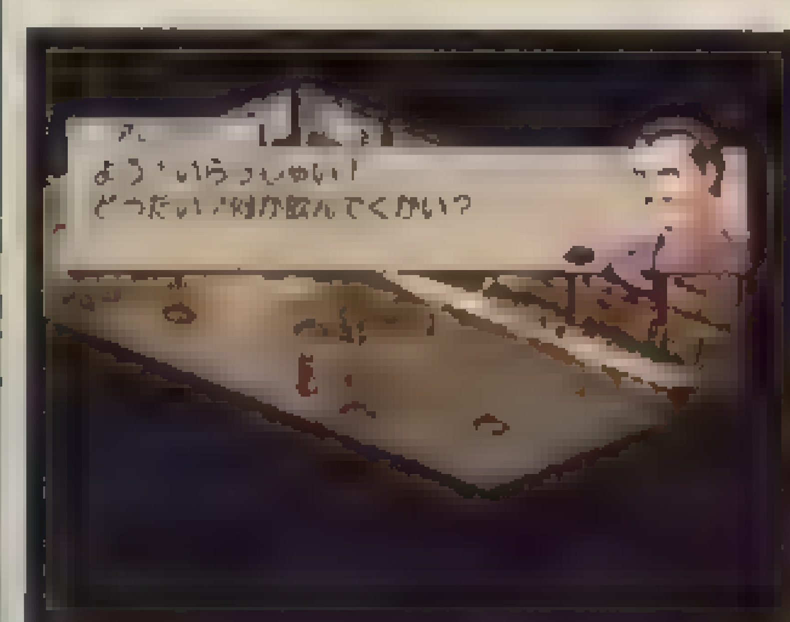
军马交易所

购买马匹的场所。马匹的质量分为许多种，价格越高自然种类就越高级。此外，在战斗中获得的马匹，也会存放在这里。每到新的章节就会有新的马匹出现。



大众酒场

商人、佣兵、市民经常聚集的场所。但事实上除了特殊事件外，我们只能在这里雇佣两位佣兵。



食堂 川蝉亭

大陆上有纳尔维亚的料理第一这一说。这里的餐馆所做的料理十分棒。吃了这里的料理以后，一整章中角色的能力都会有所增长。



贝利亚神殿

在贝利亚神殿中可以购买魔法球和一些回复性道具，是魔法师必来的场所。此外神殿内还有一座图书馆。



修道院

修道院是医治病人以及伤员的设施，在战斗中负了轻伤甚至战斗不能的角色，都可以在这里治疗。此外在修道院背后可以看到墓地，在这里可以看到阵亡的同伴的墓碑。

收藏家住宅

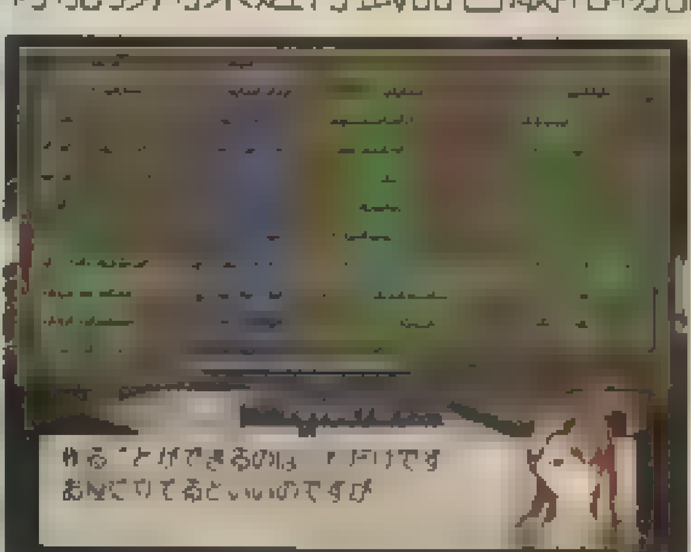
在3章发生了收藏家的特殊事件后，以后便能够来此拜访。只要收集到指定的物品并给予收藏家，便能够获得相应的资金报酬。

回复物品

ポーションⅠ	500	HP回复20
ポーションⅡ	1000	HP回复40
ポーションⅠ	2000	HP全回复
キュアポーション	4000	解除"战斗不能"状态
毒消し	500	解除中毒状态
气付け药	800	解除睡眠状态
镇静剂	1500	解除狂乱状态
筋力の秘药	2400	筋力+2
守りの秘药	3000	防御+2
速さの秘药	2200	俊敏+2
体力の秘药	2000	最大HP+3
精神の秘药	4000	精神+1
归还の魔石	2400	从地图上脱离
消失の魔石	[illegible]	数 合间，在索敌 间 敌人无法看见
リペアストン	[illegible]	修理武器或盾牌
整备の手引书	—	获得特技"武器手入"

职人工房

武器物品和魔法的合成、购买家具以及变卖资产的地方。素材屋每章能够购入少量的合成用素材，这些素材能够用来进行武器合成和物品合成；在当铺能够将现有物品变卖成资金，但买回来时的花费比普通价格要高；在家具屋可以为主角的私室添置家具。这些家具能够为玩家在战斗中带来神奇的效果。



佣兵工会

寻找雇主的佣兵们所聚集的场所。在这里也会得到"通缉犯"的情报。在各章的战斗中，通缉犯都有可能出现，打败他们可得到相应的资金报酬，但捕获他们的话，还能够得到双倍的奖励。



在战斗中获得的马匹都被存放在军马交易所中，同时，也只有那里才能够让没有坐骑的骑士们取得马匹。

章节攻略

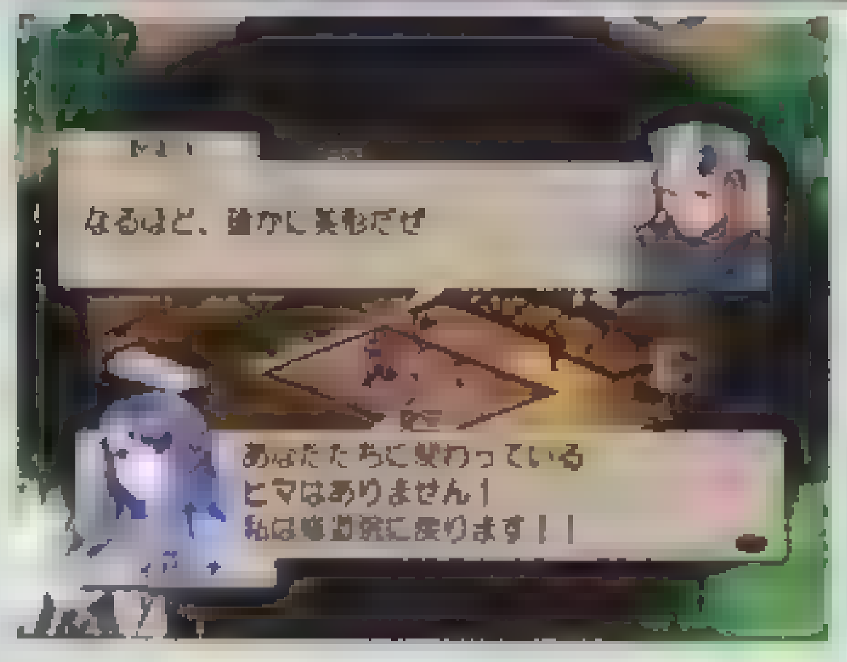
本作一共分为15个章节。除了每章第一关属于出击任务外，其他的大部分关卡都是依赖关卡，这些关卡与城市中所发生大量事件都可以跳过不打或不触发。不过如此一来，许多剧情、物品和角色就无法了解和获得了。鉴于篇幅和时间原因，这一次我们放出游戏前7章的攻略要点，剩下的章节攻略将在下一期杂志中全部奉上，尽请期待！

第一章 战斗的理由

胜利条件 制压公馆（リース）

败北条件 リース、ウォード死亡

邦斯特尔公爵应沃尔肯斯国王的要求，派遣自己的儿子利斯率领着百余名希浓骑士前往纳尔维亚公国增援。在途中的村落中，利斯等人得知了附近的同盟军不断有逃脱的士兵掠夺附近村落的消息。而此时修女伊塞露娜正身处一个已被占领的村落中，性命攸关……



事件/物品
第2回合イゼルナ、ディアン加入。
第4回合クリス、エルバート加入。
リース可与イゼルナ对话。
リース与ディアン相邻后对话。
15回合内访问"？"的民家，获得イチイの木。



要点 我方初期位置左下有商店，武器不足的角色可以前去购买装备，但要注意无论是制压公馆还是进入民家都必须要下马。修女イゼルナ至少能够挨敌人两次攻击，若ディアン能够主动攻击周围的敌人，受伤时修女回复HP的话，右下方基本没有问题。守桥的敌将ベンハー当HP减少至一定程度时就会使用回复药。建议在利用老将ウォード的骑士之剑(攻击2次)再配合再移动，一口气将其歼灭。打败他后可得到国王兵方形盾。



◀许多关卡中在访问探索民家时都会遇到敌人，那时通常会进行连续回合的战斗，不过第一关例外。

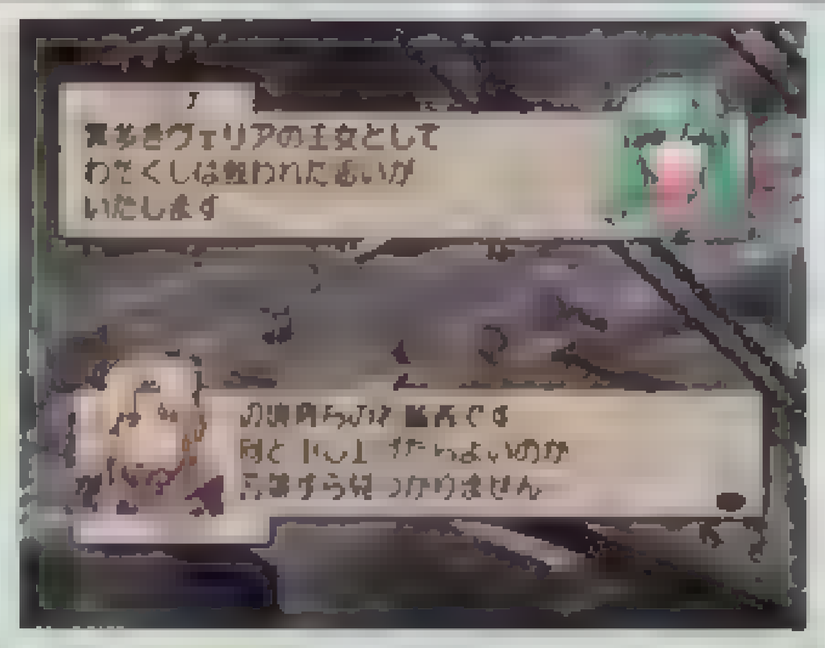
护送修女离去的利斯等人，在目的地纳尔维亚公国的城门前却遭到了极度冷淡的待遇。不过在贝利亚王国的公主仙娜的帮助下，他们总算在城镇中安定下来。利斯在罗兹奥克公爵的带领下面见了国王，但国王沃尔肯斯却认为邦斯特尔不肯亲自前来，只派出自己乳臭未干的儿子随便应付，并对此极为不满。

依赖 穷凶极恶的兄弟

胜利条件 击破/捕获グリフ、グラフ兄弟

败北条件 我方全灭

在城镇居民的口中，利斯得知了山贼格利夫兄弟惨无人道的杀戮罪行，并为他们毫无理由杀人的行为所震惊。于是，利斯、沃德等人立刻组织了讨伐队，向着山贼的据点——尼姆山出发了。



事件
本关开始前可在城下町各处雇佣佣兵来作战。
攻击グリフ时シルウィス登场并将グリフ捕获。
过关后修女イゼルナ正式加入。

要点 5～8回合、地图左上角会出现敌人增援。不过由于距离较远，所以我方可以完全无视他们。我军可以兵分两路，一路沿着河川南下；或者越过山头从左方南下。在靠近敌人后，可以利用エルバ-ド的"挑拨"技巧吸引敌人主动进攻。

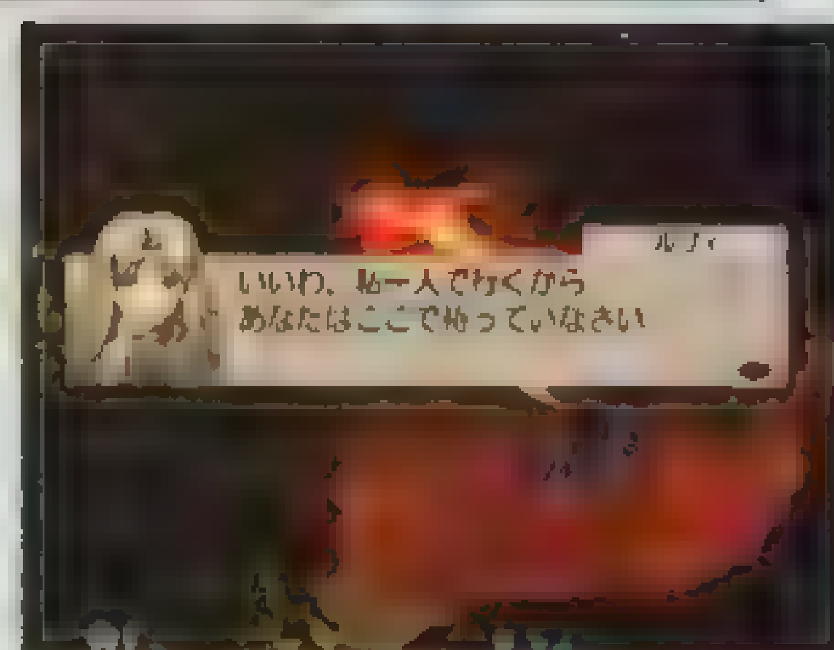


依赖 年轻的骑士们

胜利条件 击破/捕获ディサード

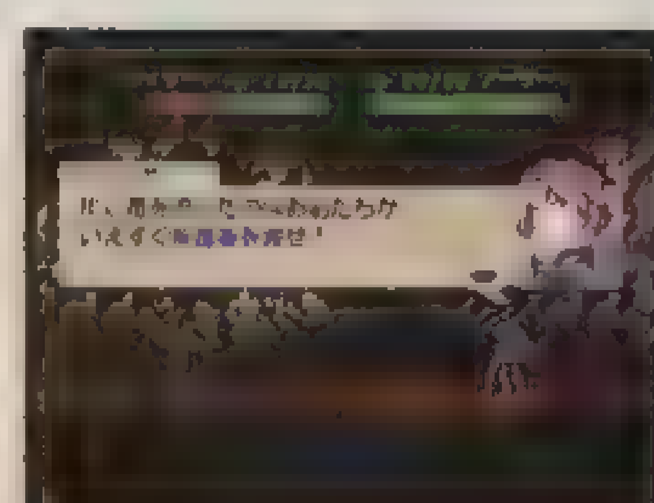
败北条件 我方全灭

城里的孩子们陆续因为原因不明的高烧而倒下。根据鲁波司教的推测，来源于尼姆山河水的水源很可能被人下了毒。从修女那里得知此事的利斯的秘书缇安娜，随即拜托希浓骑士团的人进行调查。不过当骑士团到达目的地时，那里已有两位年轻的男女骑士在奋勇战斗了……



事件
第7回合从地图西边出现敌人增援的ラーズ信者，与ディサード邻接后，ディサード获得魔法スキュラ。
ルヴィ与ディサード战斗，有专有台词。
地图右方的口袋里有"古代の咒符"。

要点 由于地图很暗，我方角色只能看到周围3格的地图，因此行军时千万不要冲得太快，以免与黑暗中的敌人相遇(此时会立刻遭到攻击)。敌BOSSディサ－ド拥有使人"狂乱"的魔法，一旦有人中招，最好赶快使用捕获得来的"镇静剂"，以免有所不测。



特技一览

指挥官	自动	周围3格内的我方命中率上升10%
连携	自动	周围3格内若有持 连携 的同伴时，命中率+30% 致命率+4%
癒し	自动	每回合开始时，回复周围同伴HP0～3点
潜む	自动	在森林或民家处待机的话不会受到敌人攻击 对拥有 索敌'技能的敌人无效/在该技能发动状态下接触敌人则自动攻击，攻击成功后敌人该回合行动自动终止
连续	自动	面对战速比自己低的敌人时能进行2回攻击
笼手	自动	攻击命中时可除去对手的盾牌装备

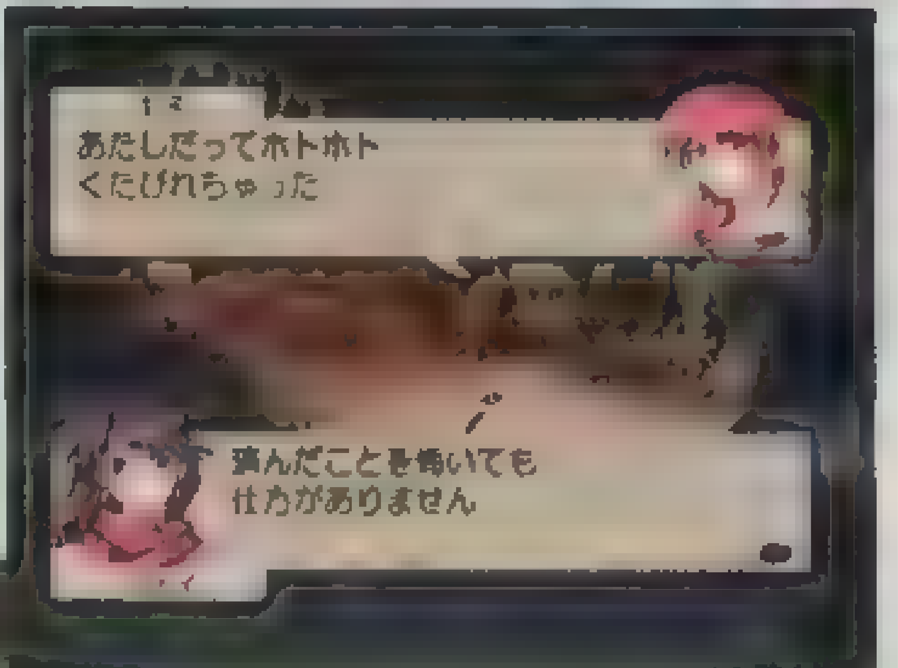
峰打ち	自动	进行攻击时，令对手变成"战斗不能"状态的几率上升/发动次数有限
居合	自动	进行反击时，命中率与致命率上升
待伏せ	自动(可以反击时)	遭到敌人攻击时能抢先攻击/面对不能反击的攻击时不能发动
怒り	自动(可以反击时)	即使受到敌人攻击也能进行反击 命中率×2、所受伤害将加算到给予敌人的伤害中去
反击	自动(可以反击时)	即使受到攻击也能反击
盾熟练	自动	盾的发动率上升18%
见切り	自动	战斗中令对手的致命率为0
剑回避	自动	遭到剑的攻击时令对手命中率最大变成33%
枪回避	自动	遭到枪的攻击时令对手命中率最大变成33%

家具中的宝箱和コッファー在购买以后，每到新的一章，就能够从中获得资金或回复药品

第二章 山贼讨伐

胜利条件	制压城砦
败北条件	リース、ウォード死亡/超过24回合

纳尔维亚公国治安的恶化情况远比利斯等人想象得更差，就连他们重要的坐骑，也在不经意间被偷走了。无法再坐视不理的利斯向国王提出了讨伐山贼的请求。不过，国王要求他在夜明前便要归来……否则军法处置。



居民委托

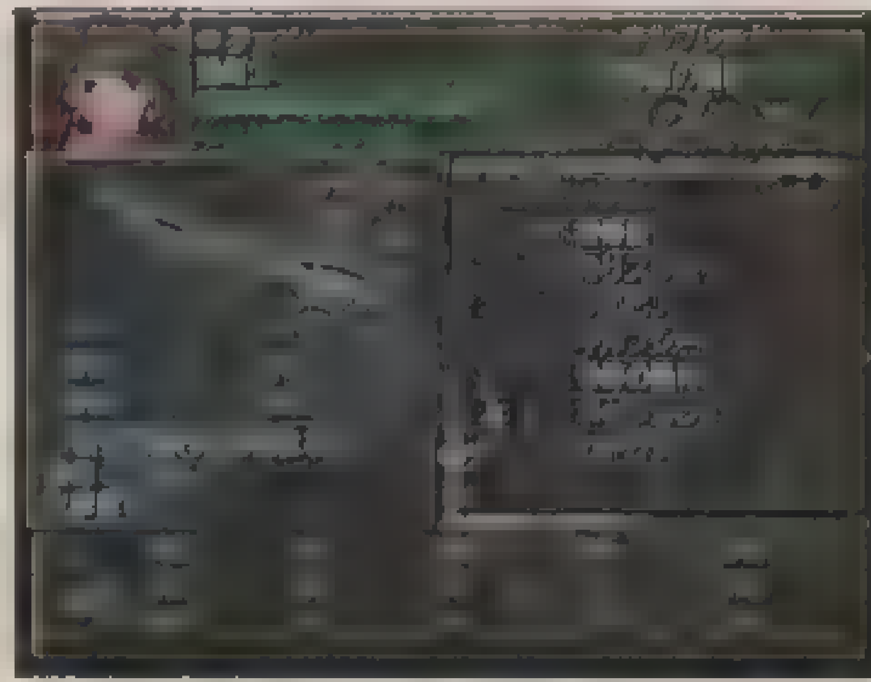
妻の形见	取回"青水晶の指轮"
恶党退治	击破/捕获ペングリトン
ニームの药草	取得ペジュタ草

事件

リース与セネ对话。
リース与クレイマー、フェイ邻接时有对话。
地图上方的口袋中获得"スラブの体液"。
探索下方民家(左)，战斗结束后获得"灼热の粉"。
探索下の民家(右)，与マハム的战斗结束后获得"ペジュタ草の束"。
第6回合结束后地图上方山洞不断出现敌增援，其中ケルツァー持有"青水晶の指轮"。

要点 地图右边初期的敌人可以交给新加入的クレイマ、フェイ等人消灭。最需要注意的，是第6回合结束后，地图上方的山洞里不断会出现敌人的增援。如果事前没有配置好足够的人数，是很难将他们全部消灭的。本关开始首次出现居民的委托，切记要一边战斗，一边完成这些居民的委托。此外"探索"一些民家后有时候会发生连续5回合的战斗，如果事先毫无准备，那么很可能就会在"探索"中被打得半死不活。第16～20回合时地图右下方出现敌增援フーバ和タリバン，打败后获得财宝、力の腕轮。

注意本关千万千万不要忘了让主角与セネ对话，否则这几位同伴在过关后就会……



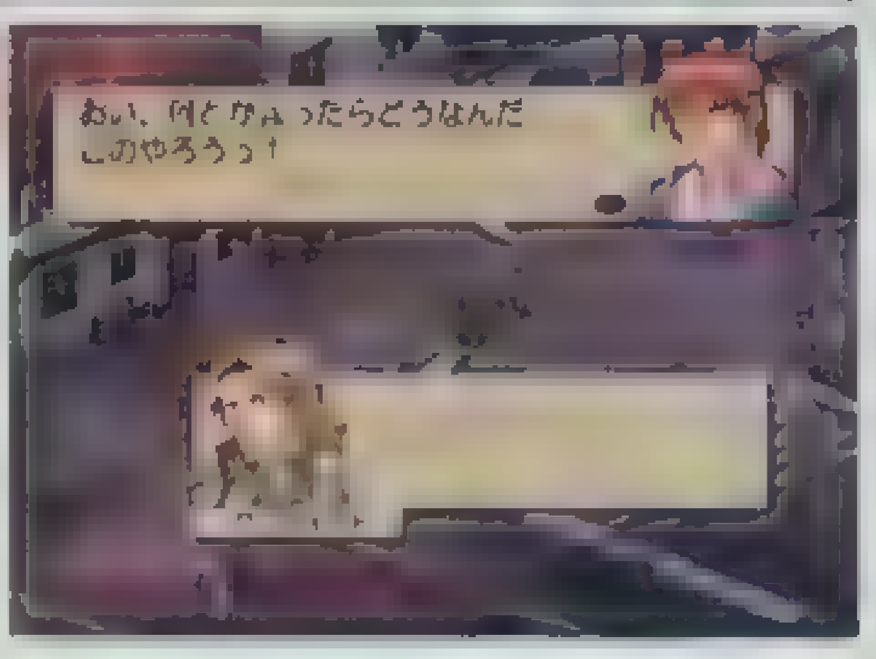
▲本关加入的フェイ持有个人专用武器。这类的武器即使用坏，也能够使用修理道具修好。



依赖 追赶马贼

胜利条件	制压王座
败北条件	セネ死亡/被捕获

马匹是骑士、尤其对希浓骑士团的人来说，是有如生命线一般的存在。从塞妮的口中，利斯等人得知了马贼的下落。马贼中还有一人是潜逃中的通缉犯。于是希浓骑士团立刻赶往马贼的洞窟。

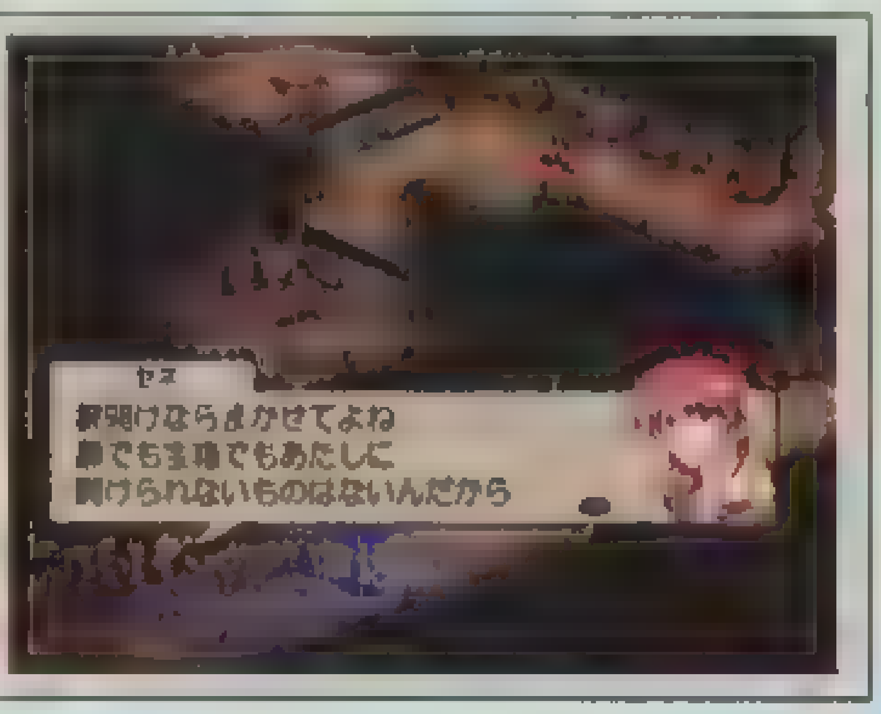


事件/物品

シノン马×2。
宝箱(左)カラドヴルフ。
宝箱(右)ヒール。

不知出于什么原因，在将马贼们全部消灭以后，一直孤身一人的塞妮主动提出要求加入利斯的骑士团。虽然沃德以她是盗贼出身而强烈反对，但见利斯亲口同意，也只好点头。

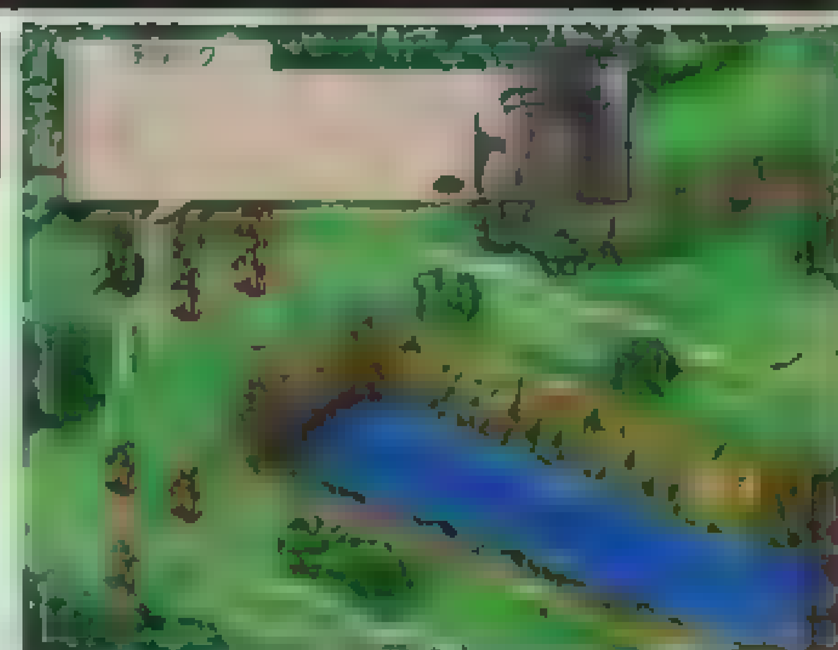
要点 由于本关不能骑马且地形狭窄，因此派出一些本身就是步兵和弓兵的角色比较合理。宝箱和牢门都可以让セネ去开，但要注意马匹一个人只能得到一匹，因此务必等到敌人基本被消灭后，再去获得。



依赖 实战训练

胜利条件	敌全灭后全员脱离
败北条件	我方全灭

虽然马贼已经被消灭，但取回来的马匹却只有2匹，其他的都已经被马贼卖掉了。考虑到今后的战况，利斯决定加强现今的战斗力。于是，他把下一个目标，定在了帝国军补给部队身上。



事件/物品

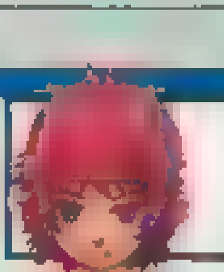
经过一定回合后，LV3补给兵身上的所持品增加。
将吊桥放下后，敌增援出现在我方初期位置。
将补给部队其中一支消灭后获得リペアストーン。
敌兵デリック生存情况下以后可作为佣兵雇佣。

要点 本关首次出现吊桥。由于地图右上方的敌人在5回合之后就会开始撤退，因此一开始就要利用アグザル的游泳技能，直接游到河对面，在吊桥小屋中将吊桥放下。只有这样才能快速将补给部队消灭。敌方的重甲兵デリック在日后能够加入，本章他也不会主动进攻，因此本关不用理会他。



斧回避	自动	遭到斧的攻击时令对手命中率最大变成33%
弓回避	自动	遭到弓的攻击时令对手命中率最大变成33%
魔法回避	自动	遭到魔法的攻击时令对手命中率最大变成33%
受け流し	自动(装备剑)	用武器抵开敌人的攻击，完全回避攻击/面对魔法攻击时不能发动
スリ取る	自动	战斗中能够夺取敌人的所持物/装备品及一部分物品不能夺取
强夺	自动	打败敌人时候获得其所持物品/比自己等级高的武器不能获得
略夺	自动	打败敌人时候获得资金
强健	自动	不会变成"轻伤"、"战斗不能"的状态
早熟	自动	等级到10级为止，之前获得的经验为1.2倍
上级装备	自动	一开始便能够使用比角色高7级武器
大剑	自动	能够装备大剑

长枪	自动	能够装备长枪
武器手入	自动	装备武器稍稍不易损坏
泳ぐ	自动	能够进入"水"地形
崖移动	自动	在悬崖上回避率不会变成0%
爱马	自动	进入新章节时所乘马匹HP能少量回复
名马骑乘	自动	乘坐名马期间自动获得该技能/能够拥有名马的特殊效果
护卫	指令	护卫邻接的我方同伴，当被保护者受到攻击时能代替其战斗 护卫时防御力、回避率减半
马交换	指令	邻接着我方骑士或[illegible]时，可以[illegible]马匹交[illegible]后变成骑乘[illegible]
挑拨	指令(移动前)	5格内的敌人全部攻击使用"挑拨"的角色
盗む	指令(移动前)	从敌人的持有物品中选一个偷取 装备品[illegible]部分[illegible]一章只能使用3次



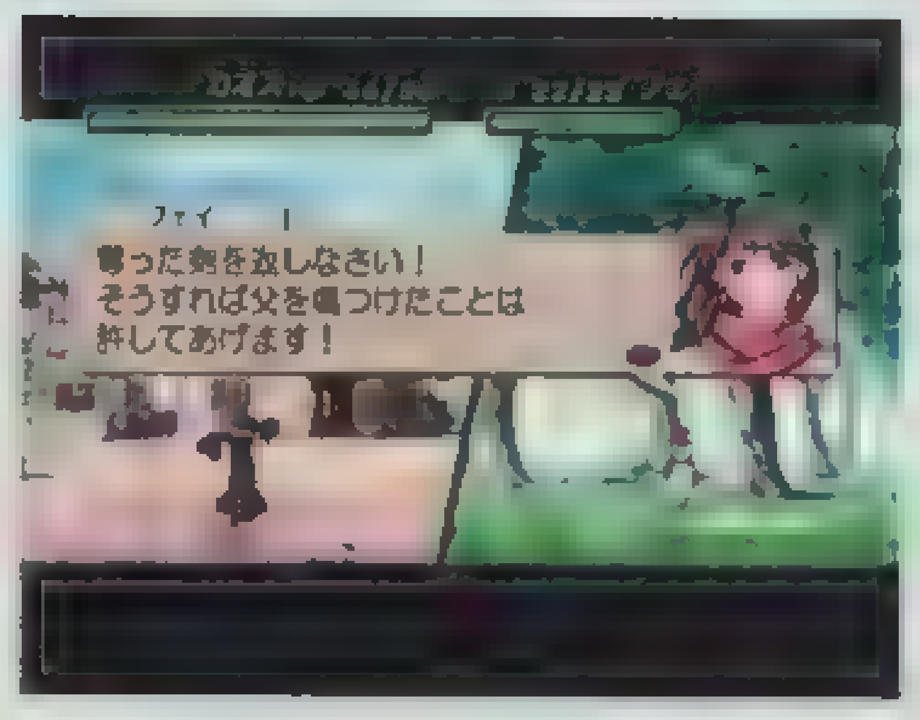
龙骑士、飞龙等属于空中地形。因此要攻击他们必须拥有射程为1以上的武器，但在近距离遭到他们的攻击时，可以用0距离武器进行反击。

第三章 三位司祭

胜利条件 司祭们进入神殿后，リース进入

败北条件 リース死亡、司祭全员死亡/被捕获

各怀鬼胎的大臣们总是在国王沃尔肯斯的周围散布着各种谣言，同盟内欠缺统一的合作。因此，鲁波司祭也不得不暗中拜托利斯，保护前去迎接贝利亚巫女的司祭们。然而在半路上，三个向来不和的司祭却为了走哪条路线而争执了起来。不得已，骑士团只好兵分三路，分别保护各走一道的司祭。



居民委托

湖の落し物	アグザル前往湖中的闪光处获得"象牙の手镜
コレクター	打败フェルマー获得"ダークヒール"
アリーナの願い	第20回合イストバル出现在地图右方，クリス与之对话
传说の猎师	地图右边的森林中隐藏着猎师ロダン，ウォード与之对话

事件/物品



- 探索地图左上洞窟并在战斗后获得"バロールの魔眼"。
- 探索地图右下民家获得"青铜の矢+"。
- 探索湖边的城砦并在战斗后获得"财宝"。
- 探索地图左上的民家获得"毒消し"。
- フェイ与カオス对话后カオス撤退。
- 三位司祭分别进入教会、民家和公馆后发生事件。过关后オルウェン可以雇佣；若フェイ已经与カオス对话，那么司祭进入公馆后フェイ重回战线并获得"奇迹の护符"。
- 第20回合地图下方出现通缉犯ガロス，数回合后会从地图右下逃离战场。
- 过关后サフィア、イストバル、ファラミア可雇佣。

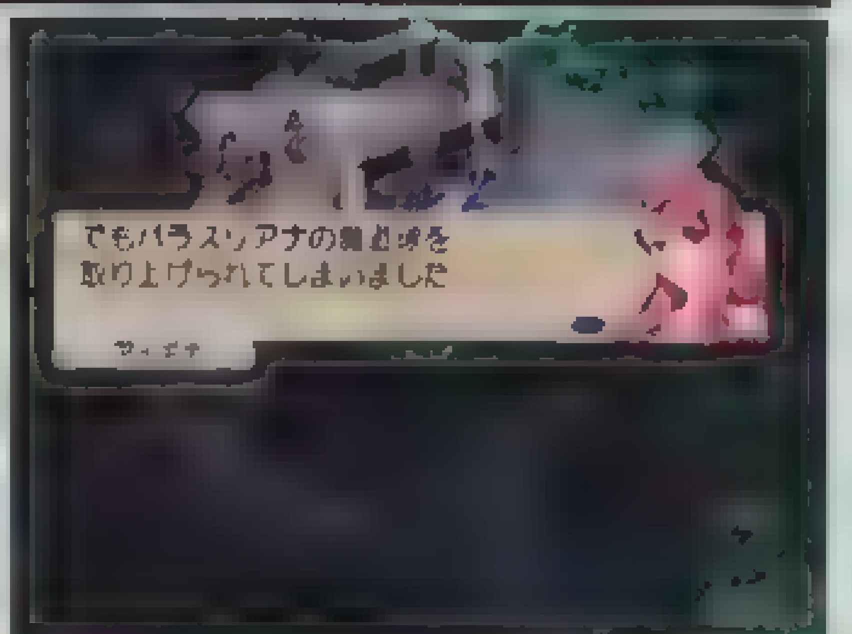
要点 本关的难度相比之前，有了一个质的飞跃。首先アグザル、クリス、ウォード和フェイ四人为了完成委托是一定要派出的。其次在大约第6回合到20多回合，地图中央的城砦和左上的洞窟会不断出现敌增援，必须事先配置好同伴进行防备。基本上，左方路线敌人最少，右边其次，中间最多。右方的カオス实力超群，在フェイ与之对话前不要靠近。(注意愚蠢的NPC司祭会主动靠近)第20回合出现的ガロス若不尽快打败他，那么不久他就会从地图右下方逃走。BOSSアグバン会不断使用气合，命中率和威力令人恐怖。但只要用远距离攻击其一次后，气合的效果就会消失。(小心他在气合状态下的主动进攻)

依赖 公主与佣兵

胜利条件 アイギナ与ロゼリー对话后制压城砦

败北条件 アイギナ、ロゼリー死亡 被捕获

在城镇中，利斯和沃德意外地遇到了利亚那王国公主的侍女罗塞莉。罗塞莉请求利斯救出被帝国军抓住的利亚那公主艾姬娜。事不宜迟，利斯立刻编制了队伍，向帝国军所在的城堡出发。



事件/物品

- アイギナ与シェルパ相邻时对话。
- アイギナ与ロゼリー对话。
- 地图左下的口袋中获得"体力の秘药"。
- 过关后シェルパ成为佣兵。

在佣兵シェルパ的帮助下，公主艾姬娜成功逃离险境并取回了遗留的魔道球。在向利斯表示感谢之际，也提出希望加入希波骑士团的要求，并"威胁"说若不同意她加入，自己就成为佣兵。于是，利斯接受了她的请求。

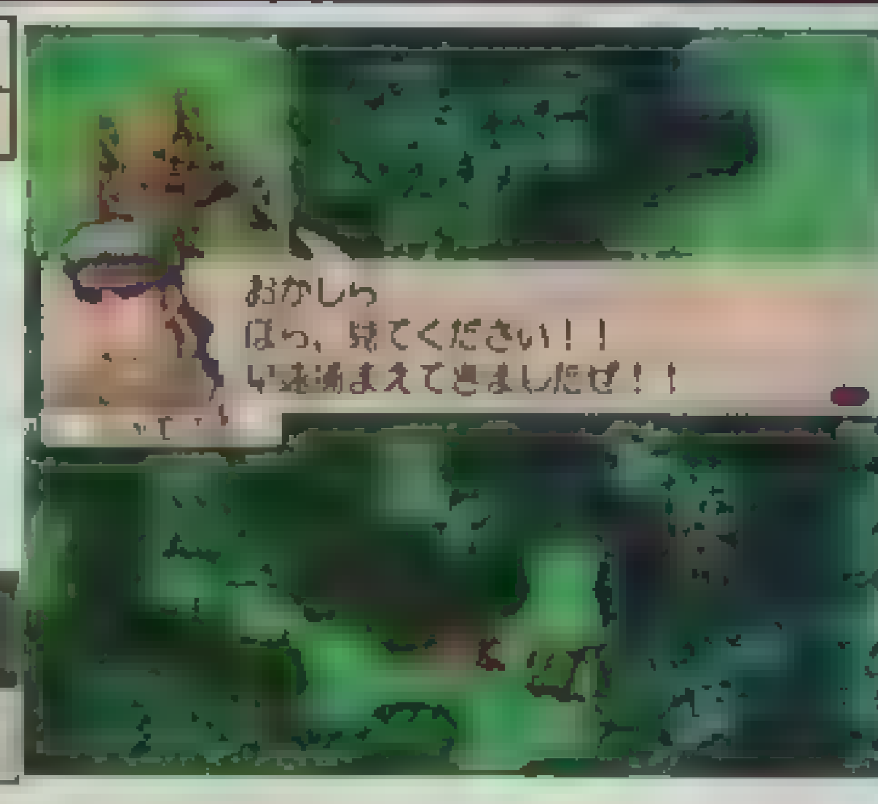
要点 相当轻松的一关。一开始虽然アイギナ与シェルパ只处于被敌军追赶的状态，但凭借他们二人的实力，直接将左上方的敌人全灭也不在话下。之后与ロゼリ对话，再直接消灭掉地图左方增援的敌人即可过关。(地图右边还有两个隐藏在夜色中的敌兵)此外，シェルパ过关后是否生存，剧情也会有决定性的差异。没有自信的玩家可以在一开始就向右下方逃跑，不要恋战。

依赖 马仔与盗贼

胜利条件 制压城砦或全员脱离

败北条件 我方全灭

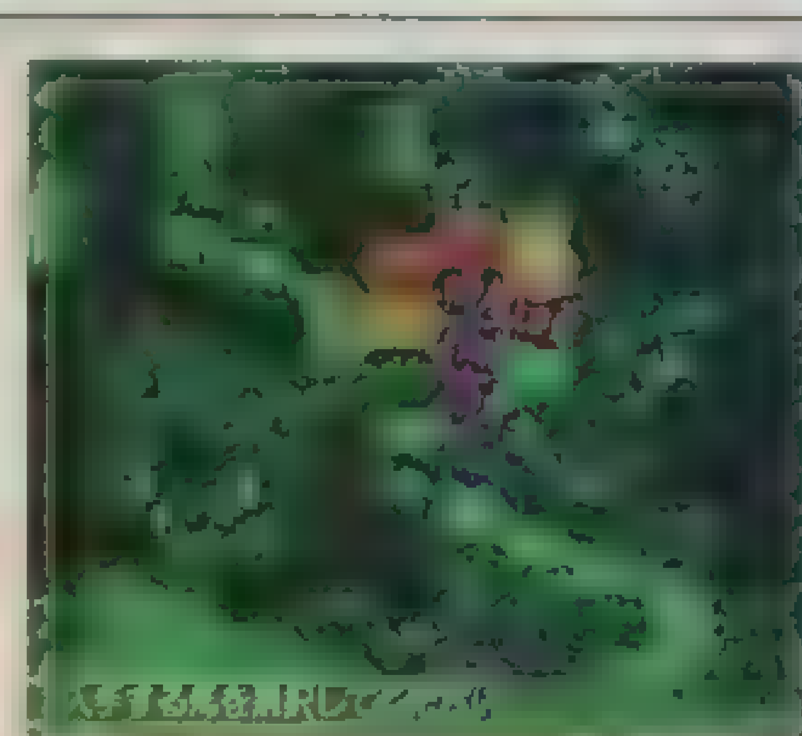
为了调用新的军马，以补充现有马匹的不足，沃德决定编制特别小队前去捕捉野生的马匹。不过在捕捉野马时，他们意外地遇到了一群马贼。



事件/物品

- セネ制压城砦

要点 本关只要派出セネ出战，就会发生特别的剧情。因此千万不要错过。敌人会不断抢走马匹，之后从地图左上方逃走。我方可以派骑兵尽快赶到地图左上进行堵截。这里依然要注意，一个角色只能带一匹马。第11回合敌BOSS便会逃走。他是通缉犯，因此最好能够提前将其打败。此外，第5、8、11回合地图左上都会出现敌人的增援。



▲马匹只能人手一匹，所以如果不小心得到了第二匹马，就只有放弃了。

死斗	指令	连续攻击5个回合/直到有一方战死为止
连射	指令(装备弓)	连续2回攻击
三连射	指令(装备弓)	连续3回攻击
狙击	指令(移动前)	命中率上升33%
必杀	指令(移动前)	下一次攻击的致命率上升
舍て身	指令	命中上升、防御为0/即使我方攻击命中，对方同样能够反击且命中100%
当て身	指令	发动攻击力减半、对手变成"轻伤"状态几率上升33%的
精神集中	指令	攻击、命中上升(每7回合可使用一次)
手加减	指令	敌人HP至少剩1
强弓	指令(移动前)	最大射程+1/命中率下降
奇袭	指令(移动前)	即使攻击没有命中也不会受到反击 待伏せ 反击 怒り等特技也无效化

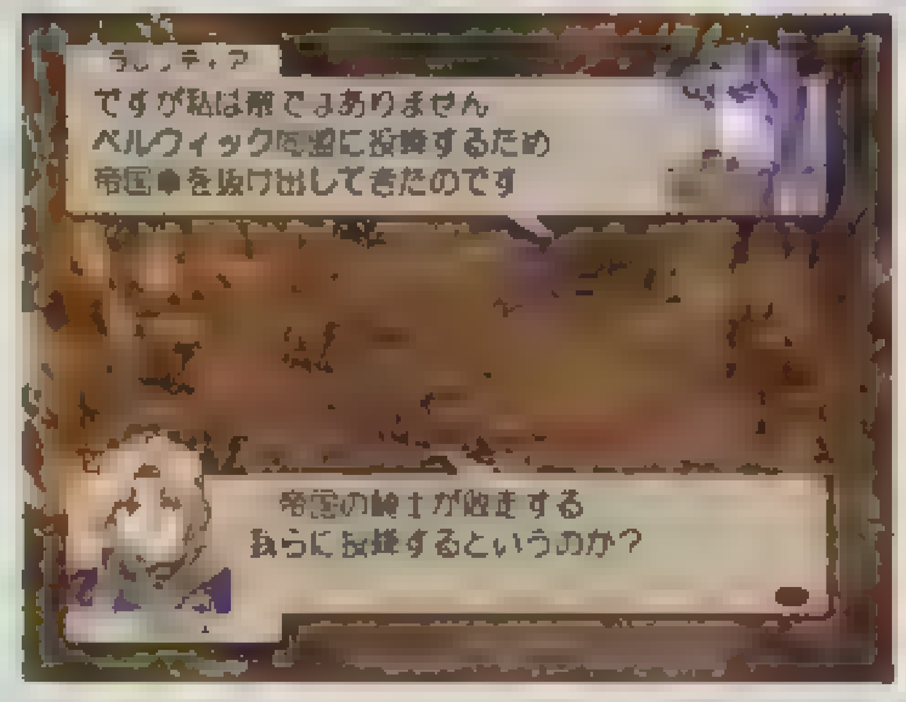
粉碎	指令(移动前)	攻击力2倍、防御力为0
投掷	指令	用投掷武器攻击后自动装备攻击前的武器
再攻击	指令	战斗后"再攻击"的指令会出现(每隔一定回合方能使用)
气合	指令(移动前)	攻击+3、命中率+10%/效果可以累积6次，但战斗后效果消除
先制射击	指令(移动前)	变成"射击"状态并原地待机，当敌人进入射程内时自动进行攻击 攻击命中后敌人立即停止行动
探索	指令	探索成功时可得到物品/有敌人存在时发生连续5回合的战斗，直到任意一方HP为0为止/战斗结束后若探索者生存则探索成功 战败则探索失败 但不会战死
开锭	指令	能够打开宝箱
全力移动	指令(移动前)	移动力+1，但不能进行战斗或使用物品等行动

合成用的素材 可以直接放置在合成武器或物品店那里。这样一来也可以省去不少道具的存放空间。

第四章 撤退援护

胜利条件	援护12位同盟军逃离/24回合内全员脱离
败北条件	リース、ウォード死亡/被捕获、同盟军6人以上死亡/被捕获

由于得不到援军的支援，在帝国军的猛攻下孤军奋战的海蓝德王国的首都终于陷落。罗兹奥克公爵连忙拜托利斯，请他前去支援正在撤退的海蓝德同盟军士兵。当利斯军与同盟军相遇时，正好是位于哥兰高原上。这里除了帝国的追击部队外，还有许多残忍的山贼出没。



居民委托

委托	内容
三本の斧	抢回第14回合地图左下出现的三个盗贼所持的斧头
帝国の盾	获得三个"旧式帝国盾"
バルカの诗集	探索地图上方的闪光处获得"バルカの诗集"

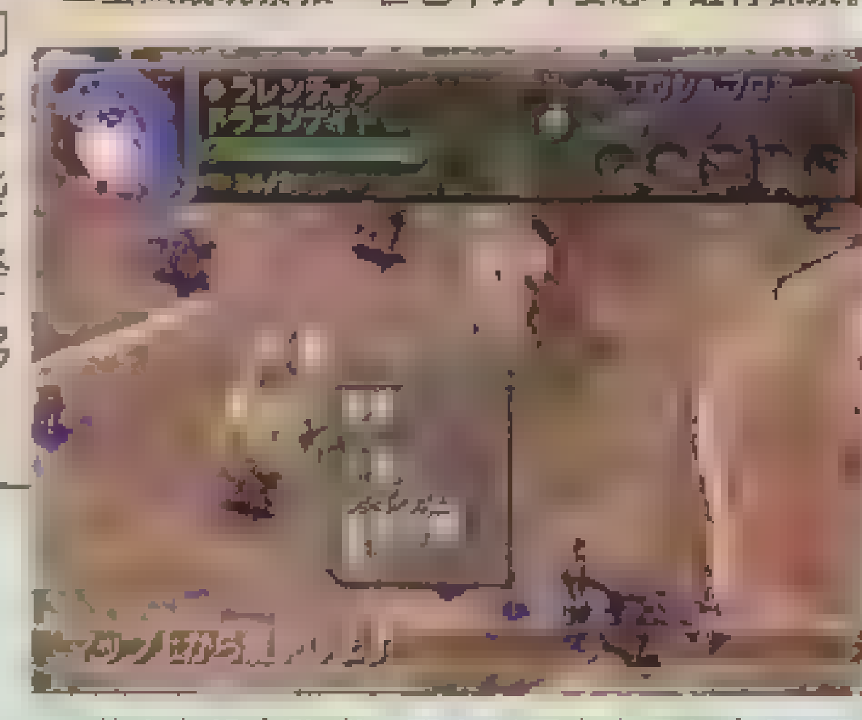
事件/物品

利斯与第13回合结束后出现的ラレンティア对话，ラレンティア加入。
地图左边的口袋获得"アルゲントゥム"。
打败第18回合增援的敌司祭获得"ヘルウォーム"。(收藏家委托品)
第8回合出现通缉犯ピサロ。

要点 本关除了保护好同盟军的士兵外，还要确保在24回合内逃离。在主角逃离成功的情况下超过24回合，其他角色都会遭到捕捉。之后只能用资金来交换(角色在短时间内不能战斗)。ラレンティア出现后会主动找主角对话，因此我们不用担心回合数的问题。我军最好派出2、3名回复系角色，帮助同盟军士兵回复。不少委托需要的物品，都在接近20回合时登场的敌人身上，这些敌人建议让ラレンティア或其他轻骑兵来对付，以免出现回合数不够来不及逃离的情况。



▲虽然战况紧张，但也千万不要忘了进行探索。



▲若主角没有脱离，那么24回合之后就会GAME OVER。

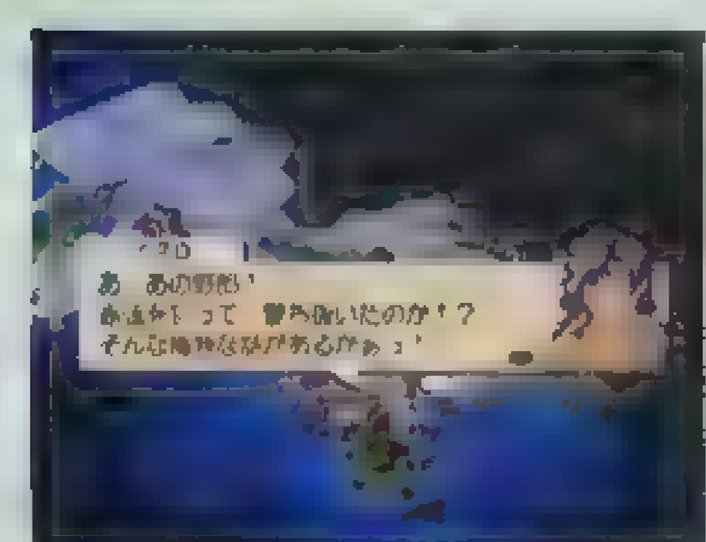
虽然护送同盟军的任务圆满成功，但途中投靠了利斯军的原佩西尔王国的龙骑士拉伦缇亚却因有奸细的嫌疑而被打入了监牢……

依赖 彩色竖琴

胜利条件	制压公馆(シロック)
败北条件	シロック死亡/被捕获

西罗克从酒馆的老板那里听说了女吟游诗人奥尔菲莉亚遭到夜袭的事情。盗贼的目标是她的竖琴——但那不仅仅是她父亲的遗物，其中还隐藏着神秘的魔力。西罗克当即请求利斯，让他带领人马前去讨伐盗贼。





事件/物品

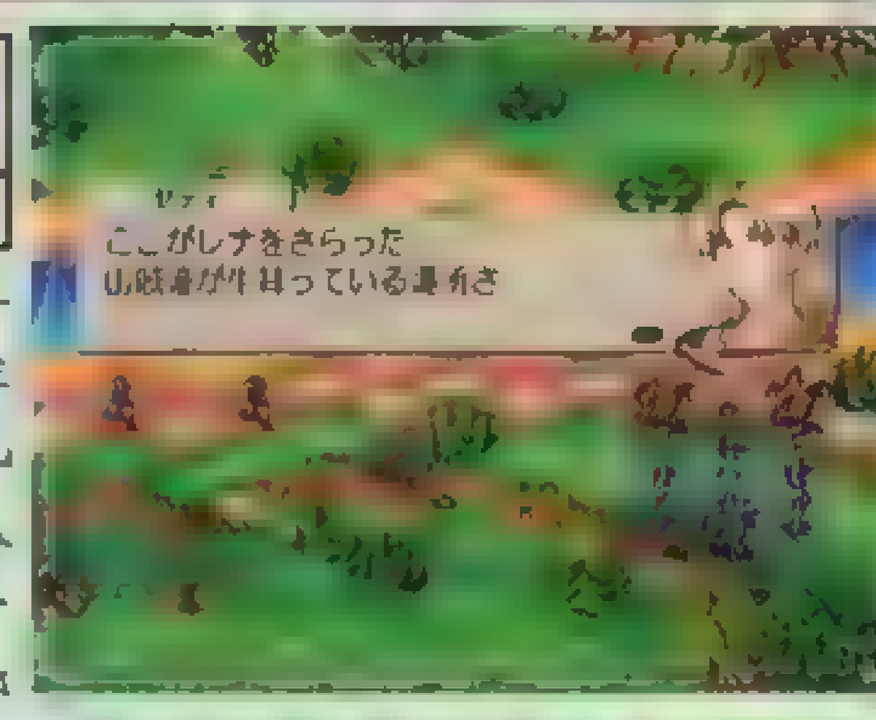
シロック攻击ペネロ，竖琴的弦断掉。
击败灯台的敌人后敌增援从海船上出现。
民家(左)取得"ロングソード"。
民家(中央)取得"ロングボウ"。
民家(右)取得"ポーションⅡ"。

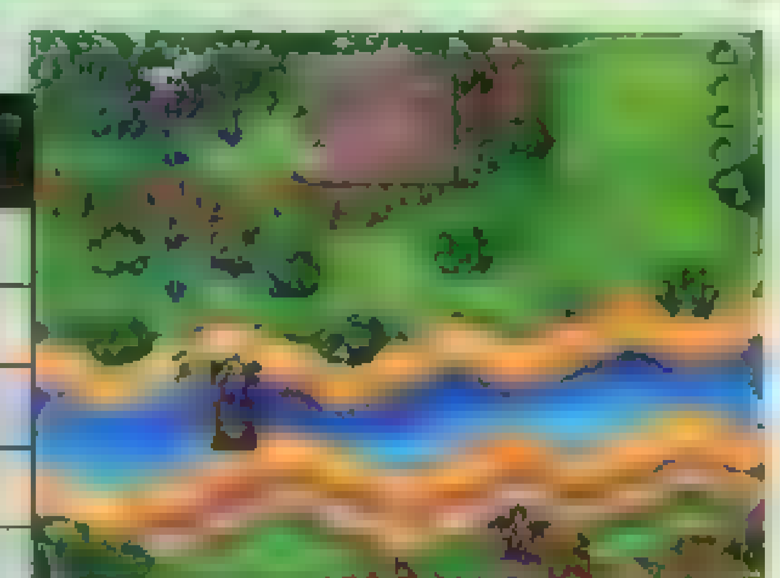
要点 敌人中的ペネロ持有附加催眠效果的竖琴，除了シロック以外，任何人攻击都会睡着。此外，隐藏在民家中的海贼弓兵持有能够直接杀害马匹的弓箭，一旦命中坐骑就会丧失。以防万一，建议派步兵出战或在"马杀の矢"用尽前下马行动。另外在灯台上待机的话，周围的视野就会增加3格。

依赖 下街的英雄

胜利条件	セディ访问地图左上民家后，全员脱离
败北条件	セディ死亡/被捕获

沃德和缇安娜在城门口见到了正与门卫发生争执的少年。这位名叫塞迪的少年原本一直照顾着战争孤儿们，但不久前有一位女孩被山贼抓走，他不得已寻求骑士们的帮助。于是沃德让塞迪带路，编成了讨伐部队。





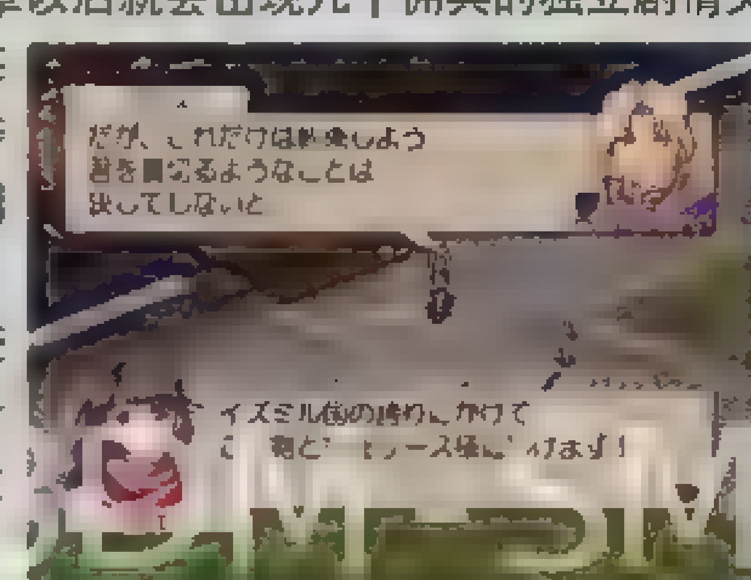
事件/物品

塞迪到达地图左上民家，女孩被救出。
我方进入帝国军攻击范围内后便会开始进攻。
地图右上的口袋获得"ノトス铁"。
吊桥放下后地图左下出现敌增援。
敌BOSS为通缉犯。

要点 若想避开帝国军的猛烈攻击，就最好派アグザル出战，游泳去放下吊桥。但要注意在吊桥放下后敌增援就会出现。帝国军方面虽然实力强劲，但由于打败或捕获他们能够得到许多珍贵的道具武器，因此最好还是将他们消灭。将敌人全部消灭以后，系统就会自动询问玩家是否全员撤离。若选择"是"，那么本关就会直接结束。

名称	类型	效果
再移动	指令	骑马攻击后还能用剩余的移动力尽心移动/遭到反击时候不能再移动
咏唱	指令	即使使用了辅助魔法，依然装备着之前的魔法
加护	自动	肯定会被打死时敌人命中率下降10%
神舞剑	指令	连续攻击5次/每7回合方能使用一次
撤退	指令	直接从战场上脱离
迷彩	自动	地形效果为1.5倍
必杀！	自动	致命攻击率随等级加算
自己回复	指令	给自己进行HP回复/每隔4回合可使用一次

隐藏关卡 只要达成一定条件，在6章以后就会出现几个佣兵的独立剧情关卡。这些关卡分别是："海の勇者"、"ラーズの祭坛"、"骑士の夸り"、"夺われた宝剑"等。基本上其出现条件为：不断雇佣ルヴィ、シルウィス、フェイ、ファラミア、クレイマー等角色并经常让他们出战即可。将这些关卡完成后，这些角色以后就会正式加入骑士团，不必再雇佣。其他大部分佣兵虽然没有独立关卡，但出战到一定程度或在固定剧情发生后也一样能够正式加入。





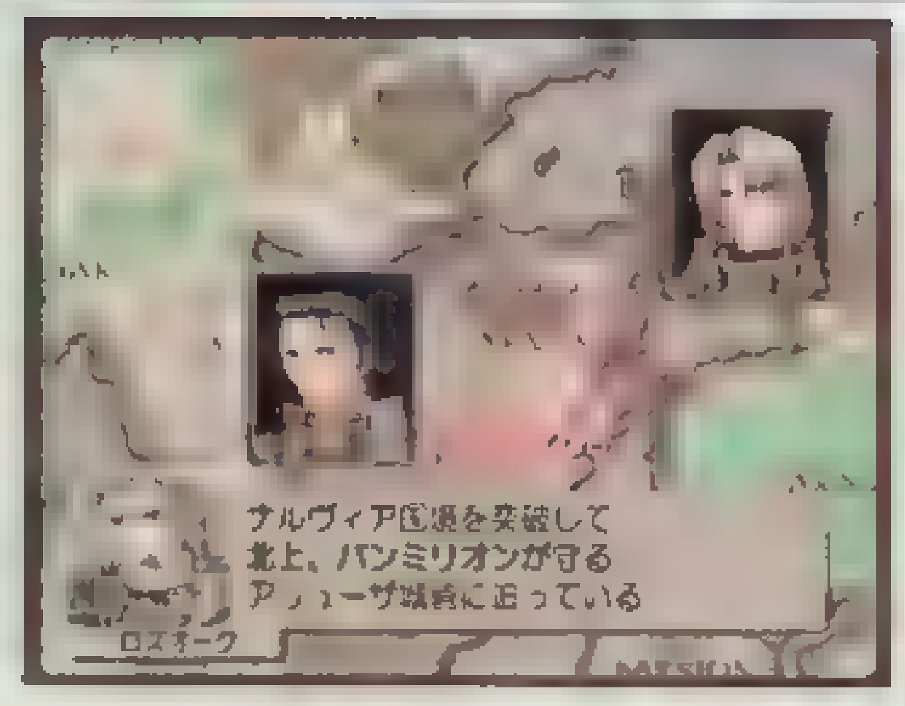
第4章加入的女龙骑士在主角转职前，只能在城下军中花钱雇用。待主角转职后，她就会正式加入我方。

第五章 城砦攻略

胜利条件 防守城池15回合或击败/捕获/ライアーク将军或令其撤退

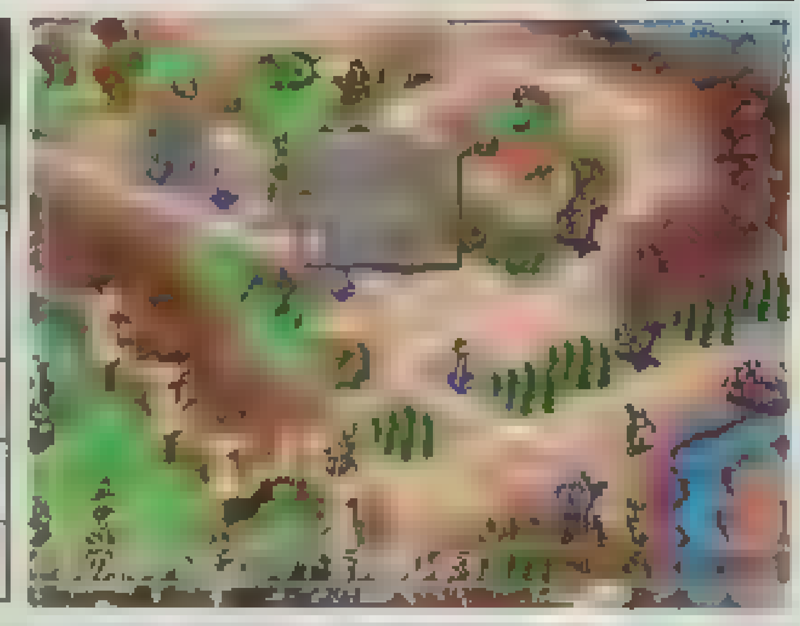
败北条件 リース、ウォード死亡/バンミリオン死亡

就在与帝国军的战线呈胶着状态时，伯尔尼亚公国却突然废弃了与同盟国之间的关系，开始向纳尔维亚公国发动进攻。希浓骑士团则与从国境线撤退到阿流扎城砦的梵朱利昂一起，作好了迎击伯尔尼亚大军的准备。当骑士团到达阿流扎城砦时，前线部队已经处于毁灭状态，梵米利昂正死守着城池……



居民委托

顽固な老人	ウォード连续说得3次 地图左上的老人
亲心	クリス说得アーノルド
逃亡者	捕获ムンバ
恋人	イゼルナ与エレック对话



事件/物品

- リース与マーセル对话，マーセル加入。
- 探索民家并在战斗后获得"太阳のかけら"。
- 敌人数在4人以下时ライアーク开始撤退。
- 访问左上民家时可，使用地道来到地图右下方。
- 过关后若村民有一人被杀，或リース未与マーセル对话，则マーセル被处刑，不能加入……

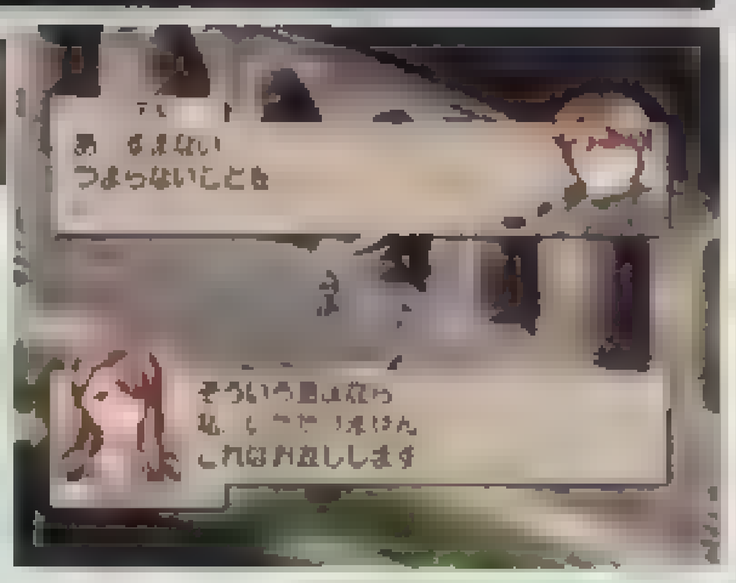
要点 本章一开始在主角私室阅读"大切の手纸"后可获得专用武器"ロードグラム"，这武器非常有用，千万不要忘了去取。一开始敌人数量极多，兵分两路即可。不过下方敌人不多，应将多数的兵力分配在右方的小桥处。NPCマーセル的能力虽然不错，但大盾耐久太低，在围攻下几个回合内肯定会挂掉。在与主角对话之后就赶快让他退后吧。此外，若地图右下方的敌人所剩无几，或者我方拥有能够以一当十的超强力角色，那么可以考虑使用地图左上民家的地道，花几个回合便可直达地图右下方的房屋。(只能使用一次，并且是单程票，请小心使用哦)此外在第2、3、6、7、8回合时地图右方都会出现敌人的增援，应提前作好准备。

在众人的合力奋战下，敌人的猛攻终于被击退。但马塞尔却因为违背了上司的撤退命令而面临死刑。不过看在他守城有功，并有利斯的劝说，马塞尔得以保全性命，并加入了利斯的麾下。与此同时，西部同盟战线在贝尔纳多公爵的带领下，在与帝国军的战斗中连连胜利，着实鼓舞了整个贝里克同盟的人们。

依赖 露米雪尔

胜利条件 将被囚的女性全部救出后全员脱离

败北条件 アデル死亡/被捕获女性们死亡/被捕获



位于北方孤岛的海贼们，绑架了城内的许多女性，这其中也包括职人工房的炼金术士露米雪尔。为了拯救这些被抓的女性们，希浓骑士团组成了阿迪尔任指挥官的讨伐部队。

事件/物品

- アデル与ルミエール对话。
- 地图左上宝箱获得アリアドネの糸。
- 打开宝箱或牢门时地图左下出现敌增援。
- 敌人中有通缉犯クリシュナ。

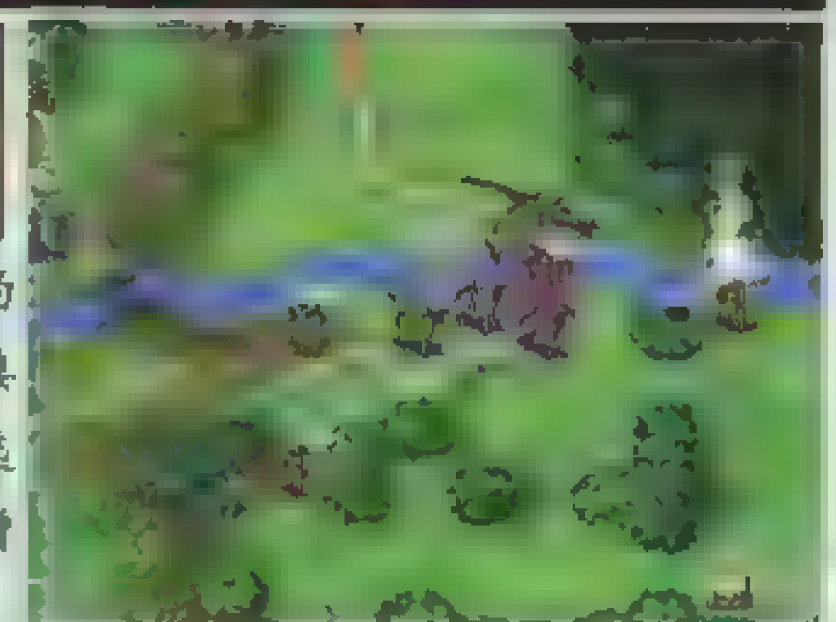
要点 本关又是不能骑马的一关。出战人选建议以能够远距离攻击的角色为佳。总体来说难度不大，不过要注意BOSS拥有强力回复药。最好在其行动前一口气将其击败。不过几乎全部敌人都拥有特技，所以最好能避免一次与复数敌人交战。

成功将女性们救出后，露米雪尔为了表示感谢而拜访了利斯。同时也向营救了大家并给予了自己护身符的阿迪尔表达了谢意。然而，阿迪尔交给露米雪尔的并不是什么护身符，而是自己房间的门钥匙……虽然明知阿迪尔当时是为了鼓励自己，并没有其他意思，但得知这一真相的露米雪尔，还是毅然决定将钥匙还给了他……

依赖 山中狩猎

胜利条件 将脱走兵全部捕获或击败后，全员脱离

败北条件 我方全灭



护送的帝国兵俘虏在一场有预谋的行动中全部逃脱，希浓骑士团也因此接到了再度捕获俘虏的委托。虽然连夜逃走的帝国兵已经疲惫不堪，但敌军的增援也即将赶到……

事件/物品

- 敌士兵ヘルクト到达右方小屋，下一回合敌人增援出现。
- 地图左上口袋获得"灼热の粉"。
- 地图右方宝箱获得1000G。
- 敌军中有通缉犯フェルズ。
- 打败敌人获得"ブラッドナイフ"后可交给收藏家。

要点 只要不进入左上方山贼的攻击范围，他们就不会主动进攻。若不想与帝国增援交手的话，可以派出步兵部队派上山崖追赶ヘルクト。注意本关若将全部帝国兵捕获的话，可获得4700G的报酬，若全员击破的话只能获得2300G。因此，建议派有"手加减"技能的角色出击，令敌人变成"战斗不能"状态。

在了解这次的俘虏逃脱事件是早有预谋的行动后，利斯察觉到帝国的实力已经悄悄伸向了同盟军内部，他开始为此感到不安。

前7章通缉犯一览

名	奖金	章节	关名	名	奖金	章节	关名
バレリントン	3000	2	山贼讨伐	フェルズ	3000	5	山狩り
ガリアド	2600	2	马泥棒を追え	クリシュナ	4000	5	ルミエール
アゲバン	2800	3	司祭二人	ヴァイス	2500	—	海の勇者
ガロス	4500	3	司祭二人	マードック	2700	6	食料调达
シャモス	3700	3	仔马と盗贼	リドル	5000	7	古の宝珠
ビサロ	3500	4	撤退支援	ハスリズ	2600	7	访问者
ボルトス	2200	4	下町の英雄	バスク	3200	8	木马兵团

马匹一览

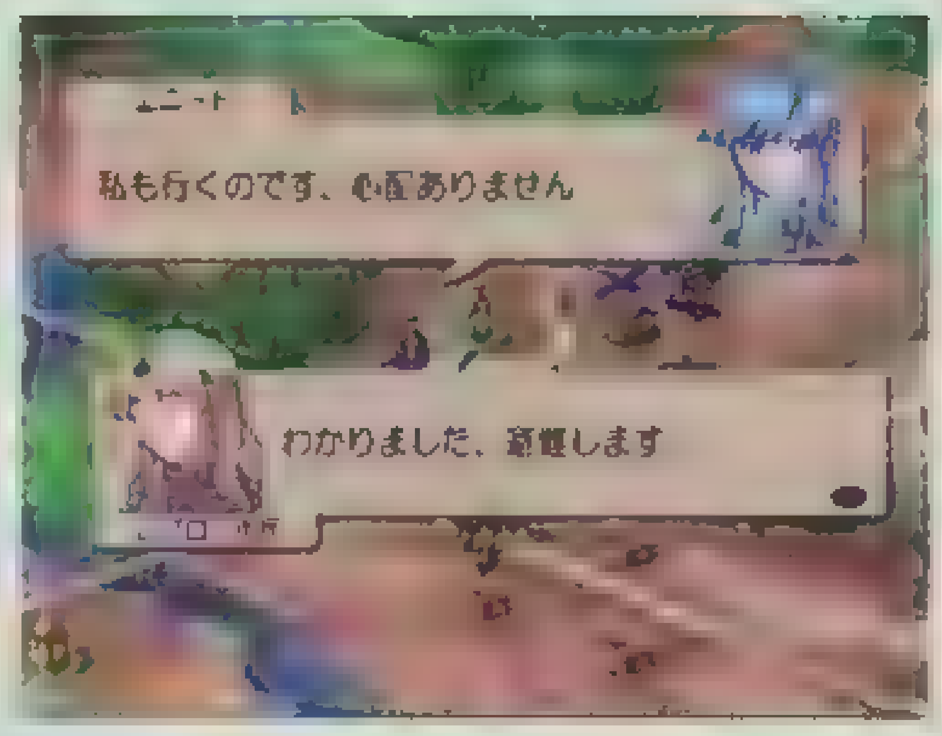
やせた马	1000	—
普通の马	2500	—
元气な马	5000	—
丈夫な马	8000	
イシス骏马	10000	移动+1
シノン马	12000	俊敏+2
顺丈な马	15000	—
イシス白马	15000	俊敏+5
リガ黑马	18000	攻击力+1
リガ骏马	20000	移动+1
モラキア军马	24000	防御+3
ティコ	—	攻击+1、移动+1、俊敏+5、附加"爱马

许多角色拥有"手加减"这一特技。其效果是绝对不会杀死敌人。那么，我方可以利用这一特技将敌人打成战斗不能状态

第六章 前线之街

胜利条件	エニード说得村民后援护他们脱离/村民脱离后24回合内全员脱离
败北条件	リース、ウォード、エニード死亡/被捕获 公爵夫人、村人3人以上死亡/被捕获

随着各地战况愈加激烈，同盟军也无法顾及向其他地区派遣增援了。而此时，持续着猛攻的帝国军，开始向梵米利昂的姐姐——雷普隆市公爵夫人以及众多市民所居住的雷普隆市展开了急袭。如今帝国军即将到来，然而此时依然有一部分市民不肯避难。于是，深得市民们爱戴的雷普隆市公爵夫人的女儿艾妮多决定说服大家一起避难。



要点 村民们要等エニード一一说得后才会开始脱离，这里建议エニード先将地图下方和上方的两名村民说得后，再说得其他村民，这样可以尽量避免村民遭到攻击。在第13回合结束后，敌增援中会出现ミーナス和セオドル。他们能力较强且经常会攻击我方同一角色，这点尤其需要注意。另外，是否将ミーナス捕获，过关后的剧情会有所不同。这里要注意的，是NPC，他不会主动与我方接触且会向地图右下方撤退。一旦撤退后以后都不能加入了……因此应事先就做好说得的准备。



居民委托

委托	内容
矿夫の意地	与ゴンジー对话后获得ミスリル矿石。
商人の頼み	在地图上方商店中获得ミスリルの发饰り。
忘れ得ぬ人	リース捕获女骑士ミーナス。

事件/物品

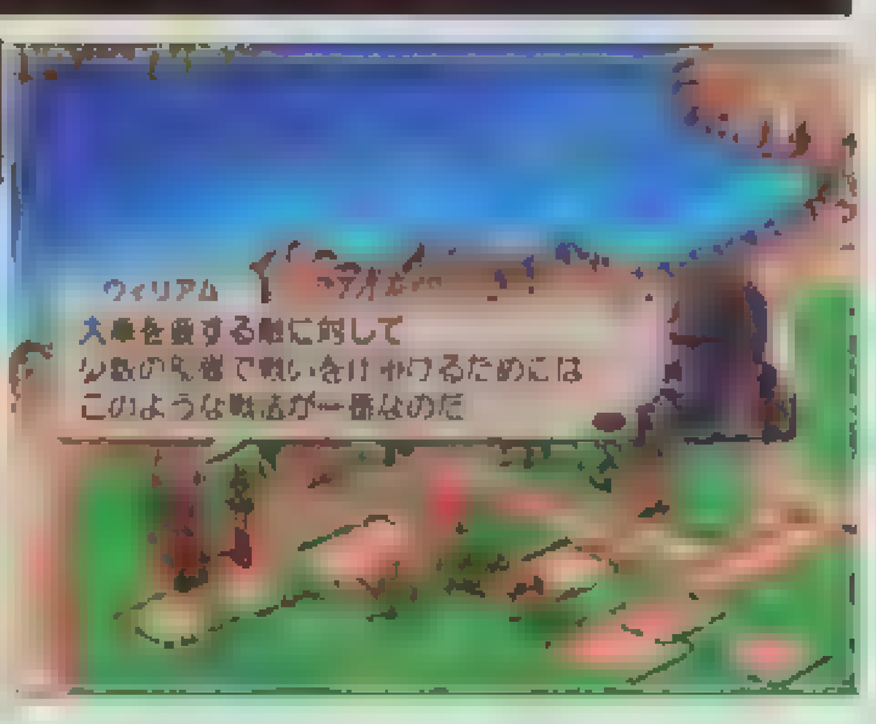
エニード与数回合后从地图左下出现的ベルウズウエル对话，ベルウズウエル加入。
探索民家(中央)并在战斗结束后获得"财宝"。
捕获了特定士兵(有头像)，过关后在城下町出现"负伤兵……"事件。
探索地图右方民家获得"リュコスの皮"。
第1、2、3、4、7、9、11、13、15、17、19回合结束后敌增援从地图左上、右上、左下等地出现。

艾妮多在与母亲和市民们一起平安撤退后，她拜访了祖父罗兹奥克公爵，请求祖父答应她加入希浓骑士团的愿望。在她诚恳的请求下，奥克公爵答应了她的愿望。而此时的艾妮多，又时常开始往图书馆跑，希望变得更强的她，开始实行阅读关于魔法方面的资料，为将来能够使用魔法而做准备……另一方面，失恋的阿迪尔在好友利昂的陪同下一起在酒场喝着闷酒。虽然利昂不断鼓励，但被退还了"护身符"的阿迪尔，看来好几天内是不能振作起来了……

依赖 幽灵部队

胜利条件	击败 击退 捕获ウィリアム
败北条件	エルハート死亡 被捕获

近期以来，不断有报告说同盟军的补给部队或补给基地遭到神出鬼没的敌军所消灭。害怕的人们都将其称之为"幽灵部队"。察觉到内部有间谍存在的同盟军，决定将计就计，利用伪造的情报成功引出了这支部队——帝国第十三部队，并将消灭他们的任务交给了希浓骑士团。



要点 无论是进入东边的森林，还是西面的民家地带，敌增援部队便会出现在地图的上方、民家中以及地图的右下方。这里建议我方始终保持一个整体，徐徐推进，这样遭到攻击时也能够立刻采取应变。敌BOSS拥有"盾熟练"、"指挥官"、"魔法回避"等多种实用特技。不过由于他只攻击与自己相邻的敌人，因此我方可以趁其行动结束后再进行围攻。

事件/物品

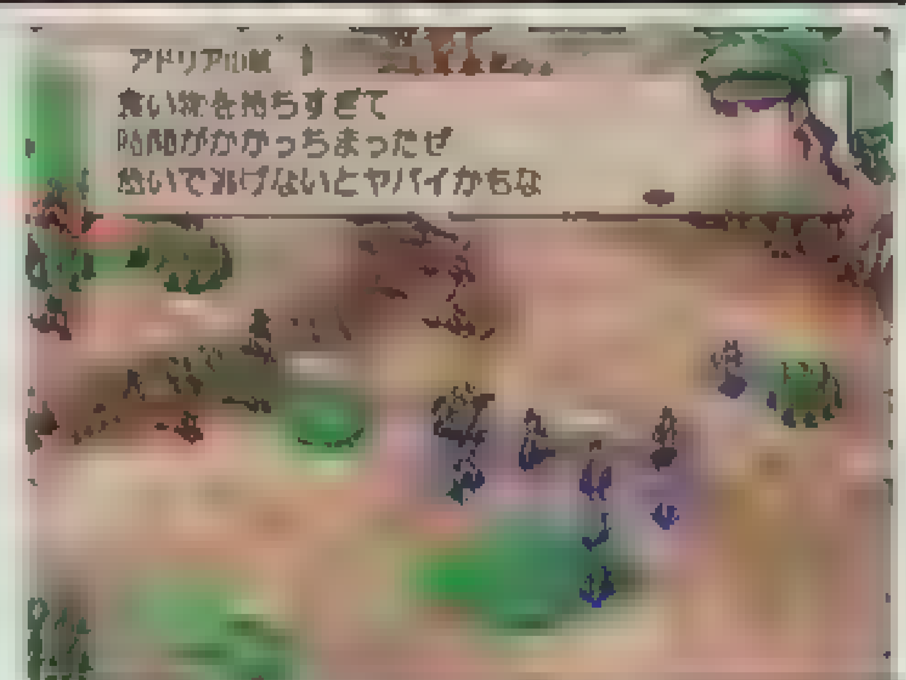
无

专门袭击同盟军补给部队和补给基地的幽灵部队，不过是一支规模较小的帝国小队而已。虽然幽灵部队已经成功被歼灭，但收到战斗报告的利斯和沃德不禁为帝国军如此周到的计策安排感到佩服，同时也不得不承认这对他们来说是巨大的威胁。

依赖 食材调取

胜利条件	城砦制压
败北条件	我方全灭

由于阿德利亚山附近不断有山贼猖獗，纳尔维亚公国的食物材料的运输和进口成了大难题。已经因食材不足而陷入困境的食堂：川蝉亭不得已请求希浓骑士团的众人尽快去讨伐当地的山贼。不过，在讨伐队到达山贼的所在地时，山贼们已经携带着食材准备逃走了……



事件/物品

敌人中有通缉犯マードック。

要点 持有食料的敌人会不断从中央的民家中出现。若将持有食料的敌人全部击败，过关后能够获得6000G报酬，因此建议派出几个高移动力的角色，快速冲上去将他们消灭。右边的敌人在我方进入射程前是不会主动进攻的。敌BOSSマードック持有"奇迹の护符"，能够防止致命一次的一击，且拥有特技"死斗"，在遭到攻击后还会立刻逃跑。想要击败或捕获他，就最好事先将退路堵住，在其开始行动前一次性消灭他。

西部同盟在贝尔那多公爵的带领下在与帝国军的对抗中取得了胜利。然而，与自己拥有血缘关系的贝利亚国王害怕贝尔那多公爵威胁到自己王位，于是下令将贝尔那德公爵处死……

全料理一览

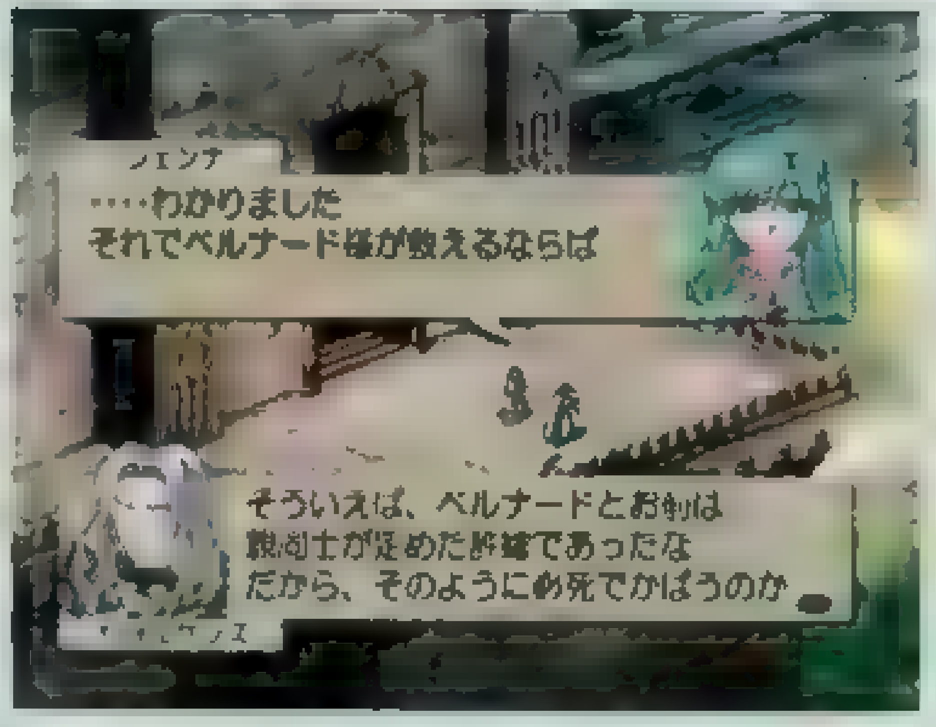
料理	喜欢的角色的效果	觉得一般的角色的效果	不喜欢的角色的效果
兔のオレンジ煮	HP+2 回避+5 防御+1	HP+2 回避+3	HP+2
カモのロースト	HP+1 致命+5	HP+1/致命+3	HP+1/致命+1
[illegible]	HP+1/取得经验值增加(大)	HP+1 取得经验值增加(小)	HP+1
[illegible]	HP+5 防御+3 筋力+2	HP+5 防御+2 筋力+1	HP+5 防御+1
仔羊のテ[illegible]	HP+3,敌战斗不能确率增加(大)	HP+3 敌战斗不能确率增加(小)	HP+3
[illegible]	HP+5 睡眠回复率补正	HP+3	HP+3 精神+1
鸟と茸[illegible]	HP+2/精神+2	HP+2/精神+1	HP+2/轻伤确率增加
[illegible]	HP+2/俊敏+3/スキル"待伏せ"效果	HP+2/俊敏+2	HP+2
[illegible]	HP+10 魔法回复量增加 奇迹之护符	HP+10 魔法回复量增加	HP+10
[illegible]	HP+5 睡眠·混乱·毒回复率补正	HP+5	HP+5 俊敏-1
[illegible]	HP+5,魔法回复量增加	HP+2	HP+2,防御-1
[illegible]	HP+5/战斗不能确率减少(大)	HP+5 战斗不能确率减少(小)	HP+5
ヤギの香草焼き	HP+4 轻伤无效	HP+4	HP+4,筋力-1
ローストチキン	HP+2,致命+3	HP+2 致命+2	HP+2/轻伤确率增加
[illegible]	HP+5 筋力+3 スキル 反击 效果	HP+5 筋力+3	HP+5 筋力+1
若鸡のクリーム煮	HP+1 筋力+1/防御+1	HP+1/筋力+1	HP+1
若鸡のフリカッセ	HP+8 魔法回复增加量(大)	HP+4,魔法回复增加量(小)	HP+2/轻伤确率增加
アジのマリネ	回避+3 命中+3	回避+2/命中+2	回避+1/命中+1
イカのフリット	HP+3,回避+3	HP+3 回避+3 防御-1	HP+3/回避+3 防御-2
[illegible]	回避+5 精神+3	回避+4 精神+2	回避+3 精神+1
エビの香味焼き	回避+12	回避+9	回避+6
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
贝料のホワ[illegible]	致命+5 命中+[illegible]	[illegible]	命中+7
カニの甲罗[illegible]	命中+2[illegible]	命中+15	命中+10
サーモンパ[illegible]	回避+5 致命+3	回避+5	回避+5/命中-3
サーモンムニエル	HP+5 命中+6	HP+3 命中+3	命中+3/轻伤确率增加

有一部分佣兵在特定的章节关卡中[illegible]雇佣。[illegible]一关过了以后就可以[illegible]雇用了。

第七章 公子救出

胜利条件 救出ヴェスター等人救出并援护他们脱离/24ターン内全员脱离

败北条件 リース、ウォード、ヴェスター死亡/被捕获



在与贝尔那多公爵有婚约的仙娜公主的请求下，贝尔那多免于一死，但还是遭到了软禁。另一方虽然阿流扎攻防战同盟军获得了大胜利，但未来的战况却依然不容乐观。在这样的情况下，同盟军决定孤注一掷，派遣希洛骑士团深入敌阵，将被捕的伯尔尼亚的公子救出来。伯尔尼亚的公子维斯塔现在被关在蓝隆城堡中，守卫那里的，是与拉蓝帝国联手的伯尔尼亚骑士尼尔森。

居民委托

[illegible]	[illegible]
雷神の矢	シロック拜访地图左上民家获得"雷之矢尻"
旅の一座	任意角色拜访地图左下民家得到"芝居の衣装"
忘れ物	セネ或セディ前往地图右下民家并在战斗后获得"手编みの帽子"

事件/物品

リース与ヴェスター邻接时对话。
探索右下两民家并在战斗后获得"财宝"、"携带袋"。

平安将维斯塔救出后，利斯等人意外地得知了缇安娜与维斯塔的恋人关系。但不知为何，缇安娜却总是对维斯塔躲躲闪闪，一见情况不妙就丢下了秘书的工作回了娘家……

要点 初期的敌人能力并不强，我方大可分兵两路，一路营救公子，一路消灭左上方的敌人。由于城门前围着大量敌人，因此多派遣一些魔法师和弓兵系角色，可以从外围将敌人歼灭。但要注意的是，一旦将两道城门打开，内部的敌人便会立刻发动进攻。从第14回合开始，地图西南和东边会依此连续出现敌人的增援。而第22回合才会出现在地图西南处的敌增援マルディン持有"风の盾"。若要在24回合内将其击败并获得"风の盾"，最好利用这一关的黑暗地图，派一强力角色守在他的必经之路(朝地图左上前进)上，等他主动上来"相撞"并一口气消灭他。

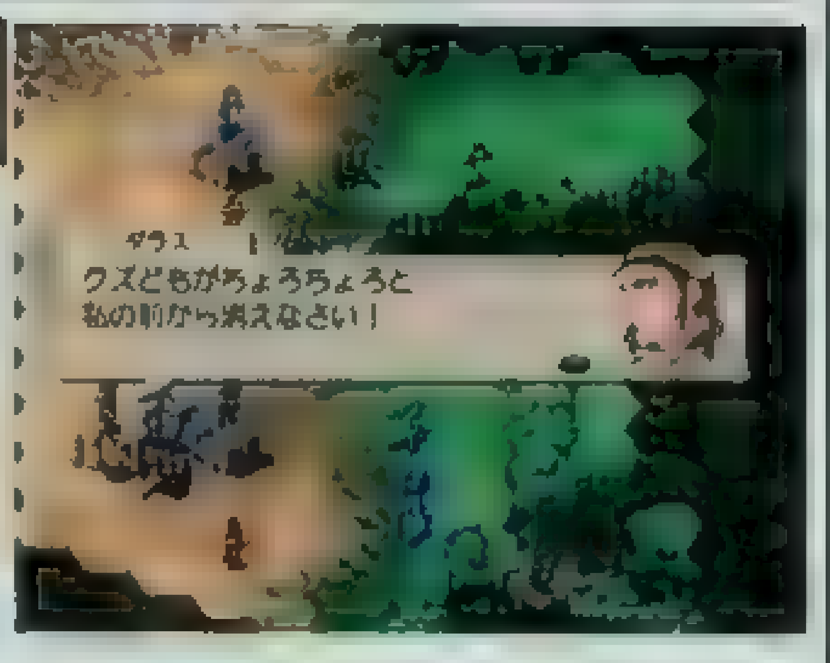




依赖 访问者

胜利条件 同盟军俘虏救出后，全员脱离或制压城砦

败北条件 救出失败或我方全灭



暴风雨夜，一向名叫艾丽丝的女性突然拜访了利斯的住宅。从这位自称是原基雷多要塞的艾布斯将军副官的女性口中，利斯得知基雷多要塞已经陷入了敌人的包围，补给线已被切断。而艾布斯将军为了让艾丽丝等人顺利逃离，自己则成了帝国军的俘虏，如今被收容在名叫哥尔哥达的监狱之中。在艾丽丝的请求下，利斯立刻组建了一支游击队，前往监狱营救艾布斯将军。

事件/物品

地图下方宝箱获得"アマルガム水银"。
敌人中有通缉犯ハズリズ。

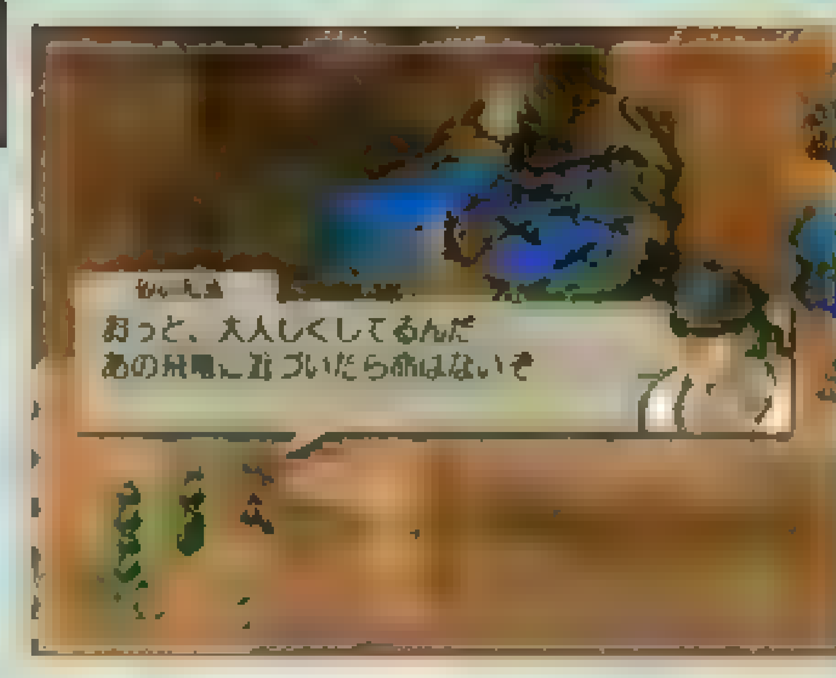
营救行动成功了，然而艾布斯将军却说自己从来没有过一位名叫艾丽丝的副官。就在众人疑惑之时，这位以"艾丽丝"作为假名的女性已经不见，留下的只有一封信……

要点 需要拯救的俘虏会在第3、7、8、9等回合出现。我方只要将带领他们的敌人消灭即可，之后NPC会自动朝东边撤退。但要注意帝国军增援会在NPC撤退时出现在脱离处。此外地图右下方有数个敌人在原地待机。最好能够事先将这里的敌人消灭掉，以免NPC围攻致死。

依赖 古代宝珠

胜利条件 制压神殿

败北条件 我方全灭

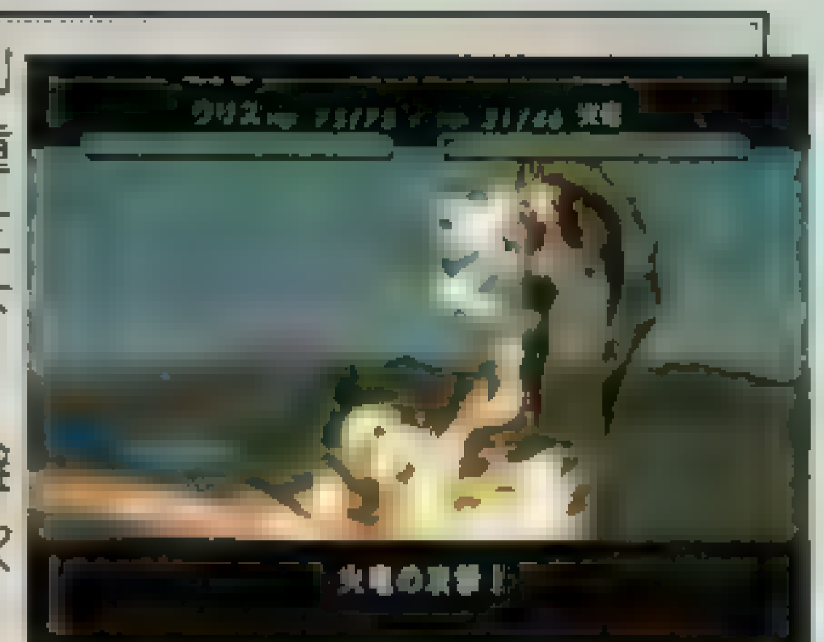


一位名叫那古拉的高级司祭突然间下落不明，根据鲁波司教的回忆，他在失去下落前曾前往了利加沙漠的古代神殿遗迹。担心其安危的鲁波，赶紧拜托利斯的骑士团前去调查。传闻利加沙漠中时常有盗贼出现，并且还栖息着可怕的飞龙……

事件/物品

我方任意一人与ナグラ对话，ナグラ等人全部变成敌人。
第6回合神殿中出现持有金币的盗贼。

要点 每隔一定时间沙漠就会刮起沙尘暴，此时视野严重下降，只能慢慢索敌。注意在沙漠中大部分单位的移动力都会下降，因此派魔道士、轻兵出战比较合适。火龙会从地图左上出现，其攻击力、回避力和防御力极高，尽量使用具有高攻击次数的魔法将其一次性击败比较保险。

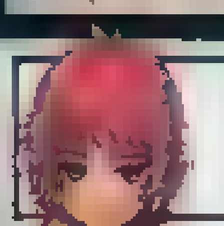


[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
白身魚のハーブ风味	命中+5/敌轻伤确率增加	命中+5	命中+5/筋力-1
[illegible]	命中+10 スキル"反击"效果	命中+10	无
[illegible]	回避+8/スキル"弓回避"效果	回避+8/防御-1	回避+8/防御-1
[illegible]	HP+3/命中+8	HP+3/命中+5	命中+5
ホットクラブ	命中+5 睡眠回复率补正	命中+5	命中+5 精神-2
[illegible]	致命率补正(大)	致命率补正(小)	致命率补正(小)/回避-3
[illegible]	回避+3/スキル"魔法回避"效果	回避+1 精神+1 防御-1	回避+3 防御-1
茸のパピヨット	精神+1 ヒールオーブ效果补正	精神+1	精神+1 防御-1
[illegible]	HP+5/ヒールオーブ效果补正(大)	HP+5/ヒールオーブ效果补正(小)	HP+5
シノン风サラダ	马匹HP回复(大)	马匹HP回复(中)	马匹HP回复(小)
ナルヴィ风サラダ	马匹受损减少(大)	马匹受损减少(中)	马匹受损减少(小)
[illegible]	被致命率补正(大)幸运增加(女性限定)	被致命率补正(中)幸运增加(女性限定)	被致命率补正(小)
パンプキンサラダ	马匹HP回复(大)	马匹HP回复(小)	马匹HP回复(小)/HP-3
ホットペッパー	睡眠・混乱・毒回复率补正(大)	睡眠・混乱・毒回复率补正(小)	无

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ミネストローネ	HP+4/幸运增加	HP+4	HP+4/精神-1
[illegible]	精神+3	精神+2	精神+2 筋力-1
シノン风オムレツ	HP+5/枪・剑・斧・盾・技能上升(大)	HP+4/枪・剑・斧・盾・技能上升(中)	HP+3/枪・剑・斧・盾・技能上升(小)
スパイシーイッグ	HP+1 弓・石弓技能上升(大)	HP+1/弓・石弓技能上升(中)	HP+1/弓・石弓技能上升(小)
卵と野菜のソテー	HP+3 魔法技能上升(大)	HP+2 魔法技能上升(中)	HP+1 魔法技能上升(小)
ボイルエッグ	全技能上升(大)	全技能上升(小)	无
ラクル风オムレツ	全技能上升(大)	全技能上升(中)	全技能上升(小)

注：每一章的料理的出现内容都是随机的，此外，每个角色都有自己所喜爱的料理，当他们吃下同一道料理时，所提升的能力也会随着自己的喜好程度和改变。

3DM·SM



石弓的威力虽然与使用角色的筋力无关，但游戏中后期大部分石弓拥有强大的攻击力。且ケリス在中盘还会获得专用武器，11章后还能转职。值得培养！



WILD ARMS the 4th Detonator

攻略透解 Guide Through

文 邪魔天使

《荒野兵器4》剧情

空色的冒险

荒野兵器4	SCEJ	RPG
PS2 WILD ARMS the 4th Detonator	2005年3月24日	日版

人物介绍

捷多·玛维里克



本作的主人公，出生在谢尔村的13岁少年，对于10年前席卷整个法尔该亚的战争毫无所知。也许是因为从未接触过外界，所以他对任何事都无从畏惧，想到什么就做什么，并且性格淳朴，是一个很活泼的小孩。他是先天的ARM基因适合者，全世界也没有多少个，与同是基因适合者的尤莉的相遇，改变了他的命运。

使用武器 ARM（XERD_003SS）

在世界大战时开发的决战兵器ARM的第3号机，不是基因适合者是不能使用的。原本是以沙粒的状态保管在谢尔村，但在捷多的呼唤下具现化。它能够根据使用者的意志变成枪、剑、盾等形态所以又被称为“Shape Shifter”。另外，它可以激发适合者的身体能力，并让适合者拥有超加速行动的能力。

阿鲁诺·G·瓦斯奎兹



在谢尔村的事件中与捷多结识的18岁青年，自称具有“剃刀般敏锐的思考能力”，是一个善于用脑的“候鸟”。但虽说如此，他还是不得不到外面去奔波找工作。他是一个很有自信的人，迄今为止已经完成过多项委托，并标榜自己是个“成熟的男人”，但实际上却是一个软弱、遇到事情就逃跑的胆小鬼。他的人品还不错，在卷入了捷多和尤莉引起的事件后与他们同行。阿鲁诺是一个极端的味觉白痴，拥有什么东西都能吃的特技。

使用武器 魔术

在法尔该亚这个世界，所谓魔术就是人为地操纵被称为术式的物理现象的一门学术，而阿鲁诺运用术式的级别已经达到了高级。也许是因为自己的职业是候鸟，所以并没有什么兴趣爱好，只知道他在攻击魔术方面比较擅长。另外，在面对魔术无效的敌人时，他会用羽毛手里剑进行攻击。

尤莉·阿特蕾迪

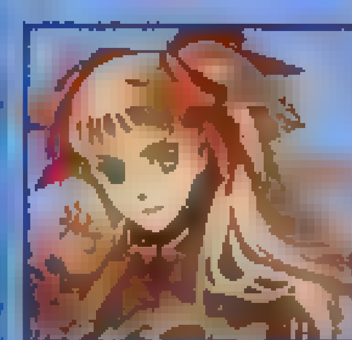


后天拥有抑制ARM能力的15岁少女，原本与养父一起过着平静的生活，但其力量被发现后被进行秘密活动的议会骑士团囚禁。性格认真善良，但对于自己能够通过ARM带来灾难的力量感到非常恐惧。也许是因为惧怕自己的力量，所以她拥有强烈的想保护他人的欲望，因此进行了圣修女的修练，掌握了祈祷的圣词以及治愈的力量。

使用武器 守护兽

尤莉对ARM的适应能力与捷多不同，捷多拥有的是让ARM按照他的意志进行变形的能力，而尤莉则是拥有对ARM进行调整和控制的能力。她通过手上的腕轮能够与卫星轨道上的人工卫星马尔度克相联，利用输送指令将散布在法尔该亚的极小的ARM颗粒具现成神话中的守护兽，这种局部控制气象的守护兽程序正是她最强力的武器。

拉克薇尔·阿普盖特



独自在荒野中旅行的女剑士，她的伙伴就是那把巨大的双手剑，她的愿望就是看到还残留在法尔该亚的美景。与她19岁的年龄不相符的是，拉克薇尔行事冷静、话不多、让人无法轻易接触，这也使得别人也不愿意靠近她，但实际上她却是个喜欢照顾他人的温柔女孩。在港町她与捷多意气相投并答应与他同行，用她那卓越的见识和剑技帮助捷多度过了很多困难。她的兴趣是绘画，将旅途中看到的美景都画下来，但她从来没有将作品给捷多他们看过。

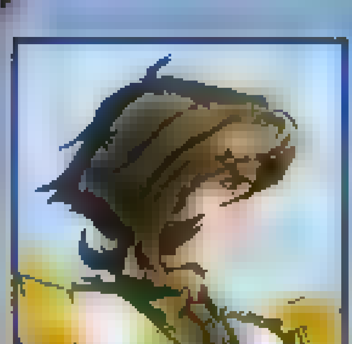
使用武器 大剑

还是孩子的时候学习了大剑的基础用法，之后在旅途中将其用于实践进而磨练出一套自己的剑技，能将带有护甲的怪兽一刀两断。她所用的大剑平时使用时是按普通两手剑的用法挥舞，但使出必杀一击时会将附加的剑柄拔出，以枪的形态进行攻击。

特殊局 布琉纳库

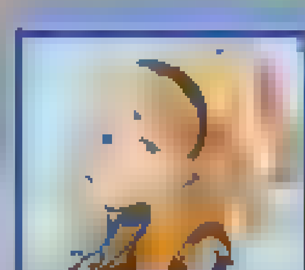
故事中在暗中进行活动的是最高机关“枢密院”，它的前身是议会骑士团，其特殊情报机关就是布琉纳库。在世界大战时布琉纳库是枢密院的机密组织，战后在局长拉姆达·泽尔维加的努力下重新编制了新的布琉纳库。在拉姆达下面是多名拥有特殊能力的司令官，每一个都有匹敌一个军团的力量。

拉姆达



领导特殊任务局布琉纳库的男人，具有非常正确的判断力和钢铁的意志。为了更高效率地完成任务，他的手中总有在当时最有效解决问题的王牌，可以看出他那精密的计算能力。而布琉纳库的成员们，就是在他的率领下开始对尤莉进行追捕。

法尔梅尔



布琉纳库的副局长，年龄为30岁，拥有守护拉姆达之“盾”的异名。她的行为老是大大咧咧，爱开玩笑，看起来是个比较轻浮的女子，但是为了保护拉姆达，她同样也可以牺牲自己的生命。

阿格斯特



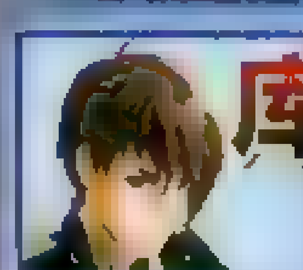
拉姆达的左膀右臂，是一个在暗中运筹帷幄的男人。与其他的司令官不同，他没有强大的力量，但其卓越的才能与敏锐的头脑却是组织中不可缺少的力量。

赛斯



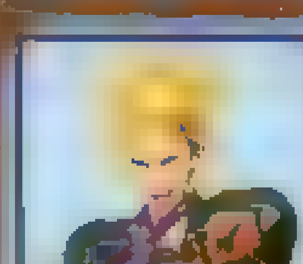
拥有高超的魔力以及空间控制的能力，其真实身分是流传在法尔该亚的传说中的吸血种族“高贵之红”，他身边的女性叫贝莉艾尔，是给他提供血液补给的“血库”。

库尔斯尼克



布琉纳库的副局长，拥有“枪”的异名。性格与法尔梅尔恰好相反，是一个对待事物非常认真的24岁青年。为了完成任务，而已不惜牺牲自己的生命，是一个为了目的永不罢休的男人。他的实际身分其实是尤莉的哥哥。

杰雷米



一个喜欢用自己强大的力量践踏弱者的虐待狂，他所用的机枪能拥有将一栋大楼摧毁的力量，拥有的特殊能力是“无法抑制的炮火冲动”。

雨果



其能力是能够压缩时间，并能在停止的时间中自由行动的“绝对的彼岸”，在他的面前，单纯的超加速行动是无效的。

菲奥蕾 艾夏



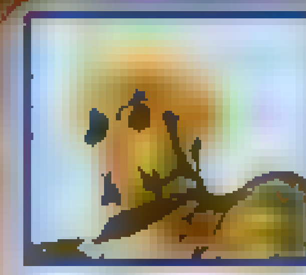
西斯制造的双胞胎人偶，也许是因为西斯对她们偏执的爱，让她们觉得总有一天能拥有生命。由于是双胞胎，所以擅长使用连携攻击。在西斯死后，代替西斯执行谍报的工作。

艾妮尔



拥有能够读取对方心中的不安，并将其实体化的“暗夜细语”的能力，利用对手心中的弱点将其击倒正是她的战斗方式。

巴尔盖因



认为只能在战斗中才能体会到自己存在的意义，在旧布琉纳库时就已经加入。拥有机械化的身体，手持的电锯能轻易锯断一辆战车。

©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
www.plumbook.cn

爱绝不是和平的，
爱就意味着战斗。

战斗是因为有坚定的信念，
而不是因为有强大的武器。

因为爱是这个世界上最激烈的战争。

孩子们，
请铭记于心吧！

第一章 突变

一天中最惬意的事莫过于在下午的凉风中小憩，如果是在一棵大树上，靠着坚实的树干，感受透过树叶空隙的阳光的温暖，那就更棒了。不过人虽然休息了，但肚子里的虫子却没有休息，特别是对于一个一大早就开始练剑的少年来说，于是我们的主人公在先选择了翘课之后，现在准备回家大快朵颐一番。

娴静的小村谢尔，这里是一个与世无争之地。这里的人都过着日升而作、日落而息的生活，上一次的大战似乎对这里的影响甚少，所以大家的生活过得都还很充裕。

捷多一大早就起来到师傅亨利那里去练剑，不过对于贪睡的年轻人来说，一大早就起床的确是一件痛苦的事情，于是向师傅编了一个身体不舒服的理由，然后爬到树上去睡大觉了。但人虽然休息，肚子却没有休息，再加上捷多本来就属于长个子的年纪，很快他就感到饿了。

“老妈！我回来了！饭做好了没有，我饿了！”捷多一进门就对屋里一阵大叫。

“怎么了？”一名中年美妇从房间里悠然地走了出来，黄色的紧身毛衣包裹着她那凹凸有致的玲珑身段，枣红色的长裤将她修长的美腿完美地再现，平坦的小腹不禁让人怀疑她是否是生过孩子，一根蓝色的带子扎在头发上，将略微松散的头发略微束住。最令人惊讶的是她的眼角没有一丝鱼尾纹，不施粉黛的脸还是那么光滑细嫩。不知道的人如果听说她已经有个13岁大的儿子了，一定会把下巴吓得掉到地上。

“怎么了？这么快就肚子饿了？今天应该不会那么快就饿吧？”艾赛尔达把手插在腰上，看着自己的儿子，眼神似乎在说：好小子，在自己的老娘面前装傻，你还太嫩了。

“不好，穿帮了！”看到母亲那诡异的眼神，捷多立刻就明白了母亲已经知道了自己翘课的事。

“刚才你师傅亨利过来了一趟，他说你身体不舒服，想来探望一下。”艾赛尔达不紧不慢地说道，她看着捷多，似乎在看这小子还有什么花招要使。

“惨了，连师傅也知道了，我的练习内容一定会加倍了。”捷多发出了悲鸣。

“现在去还不晚，如果你努力练习比平时多两倍的内容，饭菜的美味也会增加一倍。”

“练习……待会儿再说！”捷多不管了，撒腿就往外跑。

“待会儿？那是多久！你什么时候才能长大啊。”艾赛尔达大声说道，不过捷多的身影早就跑远了。

“果然，只靠我一个人只能惯坏那个孩子。”艾赛尔达叹了一口气无奈地说道，“这个时候如果那个人在就好了。”

捷多此时也懊悔不已，本以为能把昨天吃剩的炖肉热一下填填肚子，谁知道事情居然穿帮了，如果现在去找师傅一定死得很惨。忽然他想到亨利师傅所说的话——如果想来想去想不出什么的话，那就还不如跟着感觉走。现在捷多就决定跟着感觉走，既然家里吃不到东西，那就去森林里去采坚果吃吧，反正总比饿死强。

森林的坚果不少，但捷多知道森林中部的要美味得多。才走了几步，天空中发出了一阵巨大的爆炸声，蔚蓝的天空上居然出现了一个巨大的洞。

“天空……裂开了……”捷多大吃一惊，在他居住在谢尔村的这十几年，从来没发生过这样的事情。当他回过神来之后，他发现几艘战舰已经从大洞里飞了进来，并且向森林的方向飞去。

这些不速之客的到来显然打乱了捷多“觅食”的计划，而且从这种粗暴的方式来看来者不善，于是捷多决定弄个清楚，看看这帮人到底是些什么家伙。对于这个森林，捷多已是轻车熟路，顺着几条隐秘的小路很快就走到了战舰降落的位置。捷多躲在草丛后看到一个矮胖的，看上去像是军官一样的人在对着身旁的副官怒喝着。没多久一个身着白色夹克的青年走了上来，一身牛仔的劲装打扮，脖子上还围了一条并不是很搭配的黄色围巾。青年与军官说了几句，不过很快军官就怒目圆睁一拳将那个青年打飞了，就在那个青年被打飞的同时他似乎看到了站在远处的捷多。

“真衰……那个人没关系吧？”捷多看着那个飞出去的白色人影同情地说道，但现在显然不是同情的时候。发生了这样的事情，现在必须把它弄清楚。

进入到森林的内部，捷多发现这里已经被那帮穿军服的人完全占领，地上也满是机枪之类的武器。绕过那帮巡逻的士兵，捷多灵巧地从集装箱上窜进了战舰的内部。

“嗯？是歌声？”一进战舰没走多久捷多就听到一阵悠扬的歌声，那是一个少女的声音。虽然歌曲很舒缓，但不知为什么，捷多感到唱歌的这个人有些伤感。顺着歌声朝前走，捷多看到一个船舱中有一丝光亮传出。当他蹑手蹑脚地走近那个船舱，透过窗口往里面看时，他惊呆了——一名紫衫少女平静地坐在床上哼着歌曲，少女的五官娇好，面目清秀，那楚楚可怜的样子倒让人不由得产生想保护她的欲望。少女的声音是那么柔美，但她的眼睛中流出的并不是一个少女应该有的神情，她的眼神是那么忧伤，她的眉头紧皱，似乎有什么心事，捷多不由地看痴了。

“谁？”少女忽然感到有人正在窥视她，吃了一惊。

“啊，抱歉。”捷多连忙道歉，的确，这样盯着一个女孩子确实很失礼，“也许你不相信，但这是我第一次看到像你这么大的女孩子。”

“我的歌吵到你了吗？”虽然透过一层窗户，但捷多还是能听出这个女孩的声音很温柔。

捷多摇了摇头，回头看了看是否有人，继续说道：

“我叫捷多，你呢？你是住在这里的吗？”

“不……我是被那些穿军装的大人抓来的……”女孩说道。

“那等我救你出来，说定了。”还没等那个女孩说什么，捷多就跑开了。

战舰中的巡逻士兵数量不少，捷多好不容易来到了一个仓库，在一阵翻箱倒柜之后捷多找到一把剑也一串钥匙。虽然不知道钥匙能开哪些门，但拿着总是要好些。一想到现在居然遇到了这样的场面，捷多就不禁感叹要是之前学剑技的时候没那么偷懒就好了。

“该死。”就在捷多准备原路返回的时候，他发现路已经被巡逻兵堵死，只有另找新路。

“飞在空中的机械、手持武器的大人……”捷多现在还是不知道这帮家伙的来历，忽然他想到了刚才那个被军官一拳打飞的青年，“那个人不知道是不是他们的同伴……可能不是，不管了，碰到了就知道了。”

另外一条路上的士兵数量也不少，躲过他们的视线，捷多溜到了战舰的另一侧。这次他在一个与关押那个女孩相同的房间里看到了刚才那个被打飞的青年。

“啊，你是那个时候那个……”青年很快反应到屋外有人，抬头一看居然是刚才那个目睹自己糗相的少年。

“问一下，你不是坏人吧？”捷多问道。

“你为什么这么想？”青年觉得有点搞笑，难道坏人会说自己是坏人么？

“因为你和我一样都是小孩子嘛。”

“居然被你这样的小孩子说成是小孩，真是败了。”青年两手一摊无可奈何地说道，不过捷多拿出钥匙在他面前晃了晃就让他乖乖地闭上了嘴。

“太好了，终于可以出去了！”看到捷多打开了门，青年很激动，但随即想到这里还有那么多巡逻兵又开始感到沮丧起来。

“我们要快点，我还要去救那个女孩子呢。”捷多催促道。

“女孩子？你见到那个女孩子了？”听到捷多见到那个女孩，青年有些惊讶。

“是啊，这还是我第一次见到女孩子呢。”

就在两人交谈之际一队巡逻兵刚好走来，青年一把将捷多拉到了房间里才躲过了一劫。

“现在出去很容易被发现，我们还是等一下吧。”

捷多点了点头，决定先待在这里，等天色晚了之后再展开行动，不过在这之前捷多决定与那个青年多交流交流，了解一下情况。

“你刚才说你叫捷多是吧？你是住在这个村子里的人？”青年问道。

“是啊。我到这片森林来的时候看到天上破了一个洞，一些机械飞了进来。你们都是住在天空的那边吗？嗯……”由于青年没告诉他名字，捷多不知道该如何称呼他。

“啊，我叫阿鲁诺。”青年连忙自我介绍，“先不管这个了，你对你自己所居住的村庄一点都不清楚吗？”

“我是在谢尔长大的，有什么奇怪吗？”捷多不解地看着阿鲁诺。

“看来你真的不知道了，那么那个女孩为什么会被带到这里你也不知道了？”

“对了！我还答应她要带她出来呢！”经阿鲁诺提醒捷多才想起那个女孩子的事。现在门外已经没有了巡逻兵，整个战舰已经变空了。当捷多来到那个女孩的房间时只剩下虚掩的门，那个女孩已经没了踪影。

“奇怪了，这里除了我们村庄就没有其他地方了啊。”捷多有些不解。

“那就去你的村庄！这里没地方可去，只会去你们村庄。”阿鲁诺一脸的严肃，似乎他已经预见到会有什么事发生。

战舰外的森林显得异常平静，看来不仅是里面的士兵，可能所有的士兵都前往谢尔村了。途中遇到的机械陷阱让捷多更不安，他真不敢想像村子会变成什么样子。很快捷多和阿鲁诺就来到谢尔村，他们悄悄地从村子后面潜入，刚进村就看到村民已经被集中在了村子广场，士兵们都荷枪实弹地用枪指着他们，捷多一眼就看



用语集 枢密院：从世界大战开始就一直是议会骑士团暗中的中枢，是一个由五名骑士（骑士阿林顿、骑士巴金加姆、克利弗德等[illegible]）组成的组织，每名骑士自己名字的第一个字母称为“[illegible]”。他们宣扬的理念是为了人民、民众的政治，这对议会骑士团产生了决定性的影响。由于一开始就没有出现在公众面前，所以知道他们的人少之又少。[illegible]进行了“[illegible]计划”。

www.plumbook.cn



色。士兵们立刻举枪向捷多和阿鲁诺射击，但每一下都射在他们脚边的地上，丝毫没有伤到他们。

“不要！不要这样，我答应你们！”女孩大叫着，但托尼丝毫没有停手的意思。

“喂！就因为你才出了这么多事，快点想办法！”阿鲁诺边对着捷多大叫，边躲避着子弹。

“现在想办法有什么用，刚才剑都被搜走了！”捷多同样叫嚷着狼狈地满地乱窜。

“哎呀！”乱窜中的捷多无意中撞到了那个箱子，箱子倒在了地上，盖子被撞开，一些银色的细沙从箱子里倾泻了出来。

“可恶，这个时候要是有武器的话……”捷多懊恼地一拳打在了那些银沙上，当他的手碰到那些银沙时，忽然发出了耀眼的光芒，当他反应过来时，一柄闪耀着暗银色的枪已经在他的手上了。

“处于基本状态的ARM在捷多的呼唤下出现了，看来已经没退路了。”艾塞尔达看着那柄枪眼中流露出痛苦的神情。

“这是怎么回事！”阿鲁诺发出了惊呼。

“我也不知道，我只知道这是武器，而且好像是我身体的一部分一样。”捷多了摇了摇头说道，虽然他不知道这是什么，但起码手中有了反击的武器，于是他毅然举枪向托尼发出了挑战。托尼慌忙爬上了自己的战车，虽然战车的体积以及火力都很大，但在更强大的ARM面前，就显得有些不堪一击了。

“呼，这家伙干得不错嘛。”看到形势已经逆转，阿鲁诺也长长地吁了一口气，但捷多却显得有些异常。他紧握ARM的双手在不停地颤抖，眼神呆滞，ARM发出了诡异的光芒。

“唔……哇！”忽然捷多发出了一声凄厉的惨叫，他的身上闪着刺眼的红光，一个红色障壁将他包在了里面。

“不好这样下去村子会……”艾塞尔达知道这样的情况一定是ARM暴走造成的，但现在的她却无能为力。

“不要在战争中失去自我，这并不是仅仅为战争而存在的力量。”女孩快步跑到捷多身边将他扶起，奇怪的是ARM的力量并没有伤到她分毫。与此同时，ARM的力量在不断回收消失，很快那红色的光芒就暗了下去。

“太好了，你没被那帮坏人抓走。对了，你叫……”捷多也恢复了神志，看到女孩，他也松了一口气。

“尤莉，尤莉・阿特蕾蒂，谢谢你救了我。”女孩对捷多笑着说道。

但现在并不是悠闲的时候，村子的结界位置装置的动力已经无法保持，也就是会说谢尔有可能立即坠落。

“我们将中断行动返回，这次的行动全部是这个男人的独断行为。”托尼的副官阿切波尔特说道，“我不会说请你们原谅我，但我们这么做都是为了和平地解决问题。”

“哼，你们这帮大人只会说这种任性的话。”

“捷多，快走！你不是要救那个孩子么？”母亲的一句话将捷多叫醒了过来，“在谢尔村外面是你所不知道的世界——法尔该亚，与谢尔不同，荒凉的法尔该亚对你不会这么温柔，但你一定不要输给这个世界，要活下去！”

“那母亲你……”

“我的事你不用管，去找你师傅亨利，他那里有救生艇。放心吧，我们随后就脱离。”

捷多跑到了师傅安利的住所，安利已经准备好了救生艇，但村子里的其他人却并没有走的迹象。

“大家怎么办？”捷多向母亲问道。

“要脱出的虽然多，但这里有我们大人要做的事情，等解决了就去。”

“母亲！”捷多大叫着，但艾塞尔达并没有离开的打算。

到了母亲。

捷多正要冲出去却被阿鲁诺拉住。

“你疯啦，这样出去之后怎么办，拜托，动动脑子！”阿鲁诺一阵臭骂让捷多冷静了下来，但怎么看那个指挥官都不顺眼。捷多从阿鲁诺那里得知那个叫托尼的家伙一直都飞扬跋扈，最爱出风头，是一个一直想升官发财的讨厌家伙。

“你们还是老老实实拿出来比较好，这样我也不需要使用暴力了，希望你们的选择够聪明。”托尼阴阳怪气地说道。

“我们的选择就是在这里生活，不去干涉这个世界，而你所说的‘聪明的’选择看来是有利于你们自己的吧。这种靠武力的交涉，你不觉得羞耻么？”捷多的母亲艾塞尔达严肃地说道。

正在这时有士兵上前报告找到了他们想找到的东西，接着几名士兵就扛着一个棺材状的巨大箱子走了上来。

“你们如此祈求战争遗留下来的罪孽，你们到底想干什么？难道又想重蹈覆辙吗？”看着这帮士兵努力地将那个沉重的箱子抬上来，艾塞尔达的眼中并没有惊慌，反而有些悲伤。

“这就是‘力量’，是开拓未来所需要的力量。”托尼的眼中充满着贪婪，他自信满满地看着艾塞尔达。

“在力量面前只会像看到玩具一样陶醉，只会夸夸其谈的男人，还是现实一点吧。”艾塞尔达的眼中是对眼前这个男人的可怜，“你还是放弃吧，这东西你又用不了。难道是因为不能用才来拿它的吗？能够得到ARM的只有……”

没等艾塞尔达把话讲完，托尼向手下使了一个眼色，这时他身后的一名士兵走了上来，而跟在他身边的正是那个被关起来的少女。

“不能用才拿来用，没想到你这么聪明的人还会说这样的蠢话。”托尼得意地看着艾塞尔达，“难道这孩子是基因适合者！”

艾塞尔达的惊讶让托尼更得意了，他将女孩带到那个箱子前，但女孩的眼中充满着恐惧，她那娇小的身体颤抖着，似乎眼前存在的是一个恶魔。

“那个女孩在害怕！怎么办！怎么才能过去？”捷多显得非常焦急，他并不希望那个女孩受到任何伤害，但眼前的情形让他无能为力。

“其实……也不是很难……”阿鲁诺用很怪异的声调说着，捷多一回头发现阿鲁诺一脸苦笑地望着他，在阿鲁诺的脑后一杆黑洞洞的枪正指着他的头，士兵用力一捅就将阿鲁诺和捷多赶到了广场上。

“捷多！”忽然看到儿子出现在自己面前艾塞尔达吃了一惊。

“把大家放了！还有那个女孩！”捷多并没有害怕眼前的一切，而是向托尼提出了挑战，但托尼只是冷笑了几声，并没有将这个小孩放在眼里。

“小子，我在小的时候也醉心于这种英雄游戏，但太过分的话是要受到惩罚的，就让我来好好教育你一下吧，作为大人，当然要对孩子的教育注入热情了。”托尼的嘴角露出一丝残忍的笑容，向身旁的士兵使了一个眼

“捷多，任何人永远都不可能是小孩子。今天，你已经觉醒了，这件事是不是后悔，你以后再自行考虑吧。”艾塞尔达亲吻了一下儿子的手背，在沉默了一阵后毅然放开了手，“快关上仓门，我们也会马上离开！”

救生艇的舱门缓缓关上，眼前已经变得漆黑一片，不知道当再次打开它时见到的又是什么样的情形。惟一能肯定的是它一定不是这个娴静的小村，只是一个陌生的世界。

第二章 旅行

救生船很顺利地就离开了谢尔，当捷多打开仓门时，救生船已经漂到了一处沙滩上。外面的世界对捷多而言都是非常新奇的，但现在并不是欣赏的时候。在猜拳结束之后，可怜的阿鲁诺托着他疲惫的身体又开始寻找出路的工作，而捷多和尤莉则坐在沙滩上静等他的佳音。

“你身体还好吧？”两人沉默了许久不知道该说些什么，最后还是尤莉打开了这个僵局。

“没什么，只是感觉比以前更轻了。”捷多笑了一下，免得尤莉担心，“这不关你的事，发生那样的事情只能怪我没能好好使用那个力量，而且要不是你阻止我，不知道还会发生什么更严重的事呢。对了，我的这种力量，还有你抑制ARM的力量到底是什么？”

“那个……”尤莉面露难色，不知道该如何回答。

“这个问题很难吗？”捷多问道。

“不，只是如果知道的话就不能回头了，我知道这会让你陷入危险，所以我不能回答。”

“连你也说我不知道的好，看来老妈他们也是这么想的。但什么也不知道的我却在不知道任何事的情况下破坏了一切，所以我不想再这样下去了。我知道你很害怕，对于我而言谢尔村和那片森林就是我世界的全部，一想到以后的事我也会感到不安和害怕，但我认为这是不行的，所以……”

“那是因为你不知道大人们都干了什么，我不想伤害你还有任何人，对不起。”虽然捷多救了自己的命，但尤莉还是不想告诉他，因为这样只能使他更难受。

“尤莉怎么老是在道歉啊，不要把什么责任都揽到自己身上。还有我帮你嘛。如果那些大人们对你做了过分的事情，那么这次我会保护你，在第一次遇到你的时候我就不是说过了吗？”

“这不是理由，我不想把你牵扯进来。”尤莉还是坚持自己的观点。

“抱歉，说实话，我是想用我的力量去保护什么东西，因为我无法很好地使用我的力量，所以村子还有大家都……所以我现在很想快点掌握它，如果能用它保护你，我想我是不会讨厌这种力量的吧。难道这还不是理由吗？”

“捷多果然是男孩子啊，比我坚强多了。”听了捷多所说的话，尤莉笑了起来。

“要是老像小孩子那样，一定会被老妈骂的。”尤莉这一称赞反而让捷多有点不好意思起来。

“你们两个家伙，我猜拳输了也不至于这么折磨我吧！”

阿鲁诺的出现打断了两人的谈话，这里除了他们的救生船就没有看到其他的了，现在三人的肚子都已经唱起了空城计，如果再不找点吃的别说找人了，连自己的生存都成了问题。沿着街道向前走，阿鲁诺想起了这附近应该有个港町，顿时让众人有了希望，而对于捷多这个未经世事的少年而言，这更让他兴奋不已。

“哇！好利害！”当捷多进入港町罗扎利亚的时候不禁发出了惊叹。这里比谢尔不知大了多少倍，街上的行人也熙熙攘攘，街上跑来跑去的小孩，叫卖的小贩以及互相交换着最近有什么新闻的妇人们，更让捷多惊讶的是停靠在港口的那些大船，这些均以前只能在书上见到，从没想过能在现实中看到它们的真正样子。不过现在还是填饱肚子要紧，在找到一家餐馆后三人决定大快

用语集 世界大战：推举君主政治的泛国家统合星府与宣扬议会政治的议会骑士团之间进行的一场空前绝后的战争，战争蔓延到法尔该亚整个世界，无数人在战争中牺牲，战争持续了78年，由于内部政变，泛国家统合星府灭亡，议会骑士团取得了胜利。

www.numbook.cn

朵颐一番，从战舰中出来的时候阿鲁诺刮了不少好东西，而且路上的怪物身上居然也有带钱，奇迹啊！（众编：你在写什么！）俗话说肚子饿的时候什么东西都是美食，当饭菜后捷多立刻开始狼吞虎咽起来，连漂亮的招待小姐也觉得惊讶，她还从来没见到过这么喜爱这家餐馆饭菜的客人。

“砰！”一声的粗鲁的开门声响起，三名士兵得意洋洋地走了进来，而他们那身衣服捷多永远也不会忘记。三名士兵一进餐馆就开始大喊大叫，并开始对女招待毛手毛脚，让人看了很不是滋味。

“是那帮进攻村子的家伙！”捷多正要发作，阿鲁诺拉住了他并向他使了一个眼色，毕竟如果现在暴露身分损失太大，既然好不容易跑了出来，那就不要这样轻易被抓回去。

“我说，你们吃饭的时候能不能安静一点？不是说大人都很注意别人能很快乐地进餐吗？在公共场合如此吵闹，不觉得惭愧吗？”一个略显冷酷的声音响起，接着，一个身着长衣的女性站了起来。她并不能说是一个绝世美女，但五官长得很精致，再加上她那无表情的脸，简直就是一个冷美人。说她是少女，但那眼神决不是一个少女应该有的，她的眼神里更多的是冷漠；但又不能说她是个成熟女性，因为成熟女性绝对不会在头上用两根红色头巾扎两根缎带。

“哟，小姐，好强啊，要不要陪我们玩玩？”士兵们用下流的语调说着，并不时夹杂着猥亵的笑声。

“哼，真是些没品的家伙……”少女哼了一声。

“你说什么……”一名士兵正要发作，但一柄巨剑已经放在了他脖子面前将他想要说的话硬生生地吞了下去。只见少女举着一把与自己身材极不符合的巨剑，那柄巨剑的剑尖离士兵的咽喉只有一两厘米，只有经过严格训练的人才能具有如此精妙的剑术。

“我只有一个人，对于剑我还是有那么一点心得，但我并不可爱。跟我玩没关系，不过希望你们能恕受我。”少女的声音并不大，但她那冷漠的语调足以让这帮士兵吓破胆，他们叫骂着离开了餐馆，虽然扔下了几句狠话，但一看就知道不过是虚张声势而已。

“帅呆了！”少女的举动让捷多佩服不已。

“呵呵，现在该我出场了。”阿鲁诺整理了一下衣服走到了少女面前，“我们本来也想帮忙，没想到你这么厉害，有没有兴趣一起吃饭呢？”

“你是谁？是刚才那帮家伙的同伴吗？没兴趣。”少女瞟了阿鲁诺一眼冷冷地回答道。

“啊，不是不是，只是我们看到你刚才的样子很佩服，所以……”捷多连忙解释道。

“多谢。”少女的语气稍微缓和了一点，但还是没有解除戒备的心理。

“你一个人旅行吗？像你这样一个人旅行很危险啊。”阿鲁诺连忙上前献殷勤，可惜少女根本就没有瞧他一眼。

“怎么可能，她那么有型，会有危险吗？”

“笨蛋，有型和危险有关系吗？”阿鲁诺翻了一个白眼，真不知道那小子是怎么把这两样东西关联在一起的。

看到两人在那里争吵，尤莉赶紧向少女道歉，但少女却摇了摇头。

“友情是好东西，但有争吵也说明友情也更深厚啊。”

“这也算得上友情深厚吗？”捷多好奇地问道，但少女并没有回答，准确的说是正要回答时被阿鲁诺那小子打断了。

“我当然要和你加深友情啦，首先告诉我你的名字吧！”

少女向他瞟了一眼，并没有理他而是向捷多和尤莉报上了自己的姓名，她叫拉克薇尔·阿普盖特，现在正在世界旅行。当她听到捷多的遭遇时也有些惊讶，眼前这个年纪轻轻少的年居然有那样的遭遇。

“那你准备怎么办？”拉克薇尔问道。

“不知道……”一提到这个捷多就完全没有头绪。

“对了，拉克薇尔是为了什么而旅行的？”看到捷多如此痛苦，尤莉决定换一个话题。

“为了看法尔该亚还残留有什么美景。”

“……”没想到拉克薇尔的目的是这个，这倒让所有人都大跌眼镜。

拉克薇尔出来旅行的目的很普通，那就是看这篇法尔该亚大陆的美景，当她走到哪个地方听到有什么好的观光地时就会前往。考虑到以后的生计问题，阿鲁诺提出护送她前往目的地，而她也很爽快地答应了下来。就这样，原本没有交集的四人聚集在了一起，他们并不知道以后在他们身上会发生什么，但命运的齿车已经开始转动。

布琉纳库基地，这里是议会骑士团直属的特殊局的所在地，现在局长拉姆达正召集所有布琉纳库的成员召开一次会议。拉姆达是一个极具军人气质的男人，那深白色的军服似乎就是为了他而存在的一般。他的目光犀利，似乎能够洞察一切。

“上次大战已经结束了10多年，不知道是谁说‘已经没有战争’，但现在战争结束了吗？战争没有结束，过去战争所引起的混乱已经蔓延到现在，成为遮住未来的乌云。为了穿透那片乌云，我们将成为枪，这才是布琉纳库！”

站在拉姆达身边是副长法尔梅尔和指挥官阿格斯特，法尔梅尔是一名成熟美艳的女性，千万不要被她的美貌和身材所迷惑，当她挥舞手中的盾时，没人能接得住几招。阿格斯特是个看上去很普通的中年男人，他是布琉纳库的另类，他没有任何特殊能力，但他的智慧却是布琉纳库不可或缺的力量。

“看来都到齐了，我的精锐们。枢密院下达指示，保护那名少女。另外根据报告，确认ARM已经觉醒。”拉姆达向下面扫了一眼说道，而ARM觉醒的事情让布琉纳库的成员吃惊不小。现在布琉纳库已经展开了行动，寻找尤莉已经成为了他们现在的一个重要目的。

第三章 布琉纳库

虽然布琉纳库采取了确保安全抓回尤莉的行动，但成员中并不是每个人都会很好地服从。并没有参加会议的杰雷米就开始了单独行动，虽然他被捷多打败，但布琉纳库成员的高超能力却让捷多四人吃惊不小。

在旅行的途中，正好路经尤莉以前所在的孤儿院，但当众人进去之后，才知道尤莉过去的生活是多么残酷——这里虽说是孤儿院，但里面却设置有高精密的仪器，与其说是孤儿院，不如说它更像一个医院。尤莉回忆起当年的朋友一个个离开自己，连自己的哥哥最后也没有逃过命运的安排。

“哼，终于找到你们了。”穷追不舍的杰雷米也追到了这里，但与他同时出现的却另有一人，那就是布琉纳库的副局长库尔斯尼克。

“住手！”库尔斯尼克将手中的枪对准了库尔斯尼克。

“你想怎样，背叛者！”杰雷米恶狠狠地说道。

“叛逆者是你！你不遵守命令！”库尔斯尼克冷静地说道。

“怎、怎么会……”当尤莉看到库尔斯尼克的脸时不经大吃一惊，因为他的脸和哥哥长得一模一样，“哥哥……库尔斯尼克哥哥……”

但现在并不是感动的亲人相认时间，见两人正剑拔弩张地对峙，拉克薇尔向捷多和阿鲁诺示意之后，拉着尤莉就跑。但他们很快就中了布琉纳库的圈套，被困在空中战舰里。在这里，他们遇到了布琉纳库中第一个真正的强敌——赛斯。在这位自称是“高贵之红”的吸血鬼后裔面前，阿鲁诺的魔法显得是那么软弱无力。赛斯的空间制御能力完全可以用可怕来形容，在他面前，阿鲁诺的软弱显露无疑，他甚至吓得连滚带爬躲在一角里发抖。

“啧啧，看看你们的同伴，真丢脸。”赛斯朝着捷多得意地说道，还装出一副惋惜的样子。

“不对！阿鲁诺不是懦夫！”捷多拦在了赛斯面前。

“他不是谁是？”赛斯轻蔑地说道。

“我说不是就不是！他是我的同伴！保护同伴，不是理所当然的事吗！”

“！”捷多的话让阿鲁诺吃惊不小，这也给了他无穷的动力，他按下了按钮，救生机落下向赛斯砸去。

“可恶，质量太大！”没想到阿鲁诺会突然发狠，赛斯在毫无征兆的情况就被掩埋了。

但捷多并不知道，现在他们的战斗才刚刚开始。

“可恶，你们这帮家伙！”赛斯身边的贝莉艾尔忽然浮向空中，她的眼睛变成了金色，巨大的空间制御场在她身体周围展开，原来她才是真正拥有空间制御能力的吸血鬼，而赛斯不过是有嗜血症而已，赛斯的能力也是来自于她的血液。

贝莉艾尔的空间能力展开将捷多四人吸了进去，这里是一个诡异的空间，在这里可以看到许多飞机、飞船的残骸，除此之外就只有空间中暗黄色的云彩。

“你们就好好在这里玩玩吧。”贝莉艾尔嘲笑着就离开了。

不过很快捷多就找到了贝莉艾尔的所在地，虽然她有些惊讶，但愤怒的贝莉艾尔不可能原谅这帮杀死赛斯的凶手。愤怒似乎压过了她的理智，以至于出手发生了偏差，在捷多四人的精妙配合下终被击败。贝莉艾尔的战败直接导致空间开始发生崩坏，他们从空间掉了出去。当他们睁开眼睛时，发现自己已经身处一片森林之中，虽然不知道这是哪里，但起码知道自己安全了。

“肚子好饿，什么时候可以吃饭？”捷多永远都是那么直接，不管遇到什么，总能很快恢复。

“那好，我来做饭。”尤莉说道，不过这让众人都有些吃惊，因为他们以为这女孩什么都不会做呢。

“那好，我和捷多到森林去检查一下，做饭就拜托你了。”阿鲁诺说道。

两名女性留下来做饭，两名男性去观察周围的情况，分工很顺利地就完成了。不过两位男士在巡查归来后还带了一个附属物——一个饥肠辘辘的中年男人加文，看他那狼吞虎咽的样子，按照捷多的说法就是他吃饭像一台洗衣机。从他的口中大家知道原来他在森林的出口附近看到一个需要救助的人，当捷多赶到时才发现那个人居然是谢尔村的雷蒙德大叔，这让他吃惊不小。他们赶紧将他抬到了附近的不夜城找医生，很快雷蒙德就清醒了过来，捷多询问他母亲的情况，但遗憾的是当时从谢尔村逃离的时候，雷蒙德并没有和艾赛尔达在同一个救生艇。此时捷多并不知道，母亲和那些从谢尔村逃出来的村民现在已经身处布琉纳库军用列车“银星号”的特等车厢中，坐在她面前的正是布琉纳库的局长拉姆达。

“怎么，我沏的茶不好喝么？”拉姆达微笑着对艾赛尔达说道，但艾赛尔达还是一脸的防备，她并不是太相信眼前的这个男人。



用语集

候鸟：对没有固定的居所，以委托报酬为生活来源旅行于世界各地的旅人的称呼。除了执行寻找[illegible]、[illegible]以及[illegible]作业之外，还有护送商人的任务，除了这些比较正式的委托之外，还有潜入遗迹探宝的财宝猎人、击退魔兽的专家，甚至还有从事强盗的候鸟。这些在其他土地上听取情报，具有在荒野中生存能力的候鸟[illegible]后成为了[illegible]世界[illegible]的重要力量。

“放心，你是我们重要的客人，我不会加害你的。”拉姆达很有绅士风度地说道。

“你想把我们带到哪里去？”

“这辆‘银星章’军用列车你还满意吧？”拉姆达并没有正面回答艾赛尔达的问题，“隐居的地方被击落，救生艇在海上漂流，一定很辛苦吧。我想带你们去我们的根据地‘狮子之爪’，到时我们再详谈。”

“我们的研究都已经放弃了，现在对你们而言我们已经没用了吧？”

“真伤脑筋啊，要怎么说才能让你们答应合作呢？”拉姆达敲了敲脑袋作苦恼状。

“我们已经说了很多次，我们不想理会你们的那些空想。”艾赛尔达的态度很坚决，“‘神剑’这些东西，不过是泛国家统合星府做的玩具罢了。”

“我们布琉纳库原本是收集情报的机关，我们会确认传闻的真伪，不会说假话。永久中立自治领伊尔兹贝尔，收押A级战犯的监狱岛，你们把那遗产隐藏在那里了吧。”

“难道那里已经陷落了吗……”一听拉姆达这么说，艾赛尔达也知道事情已经无法隐瞒，“即使是兵器，如果使用者没有用在歧途上，我想还是可以开拓未来的吧。”

“怎么使用我不知道，‘神剑’用在什么地方，是由市民选出的代表商议来决定的。‘神剑’并不是由军人来挥动，而是由生活在这个星球上的人民来使用的。”

“看来站在你们身后的是那些议会骑士团的亡灵啊……”

“开拓未来不是靠兵器，也不是靠神，能够开拓并支撑这个星球未来的人是那些无名平凡的人啊。”

捷多继续着自己的旅行，不过现在他们身边多了一个加文。

“加文，你旅行的目的是什么？”捷多问道。

“找人，10年前的战争中行踪不明的人。”加文的回答很简单。

“谁啊？”

“战犯。”一提到这个，加文那原本笑嘻嘻的脸一下子变得严肃起来。

“战犯？那他是不是做了坏事？”捷多问道。

“坏事？怎么说呢……我问你，你认为什么是‘坏事’？”

“哎？”被加文这么一问，捷多真不知道说什么好。

“让谁困惑，10年前的战争……战争，是啊，战争……世界上反复着无数的悲剧，充满着血与泪。但战争的一切都是‘坏’的吗？战争是愚蠢的，是不能再发生的悲剧，那么在战场的士兵都是些坏人吗？他们中有些人为了父母、妻子、孩子以及心爱的家庭拿起武器，为了保护朋友、恋人、故乡以及那些珍贵的东西将自己的身体当成了盾牌。即使现在我所寻找的那个战犯，我认为他也不是一个坏人。”

“那加文你认为什么是‘恶’？”捷多反问道。

“不能坚守自己心中的信念，也就是‘义’的软弱，那就是‘恶’。不能坚守义的人，就不是一个真正的大人。我所寻找的那个人，为了义而战，所以我认为他比谁都强。”

“如果大人们都像你那样就好了。”捷多不禁感叹道。

“怎么，你有烦恼吗？”

“我们的旅行……我们正在被一帮士兵追逐，好像叫什么……布琉纳库。”

“布琉纳库！”一听到这个名字加文大叫了起来！双眼睁得老大，不可思议地盯着捷多。

“怎么，你知道？”拉克薇尔问道。

“哪里，我也不怎么喜欢他们，对了，我们就在这里分开吧，我还有事要做呢。”

与捷多道别之后，加文马上就离开了。而捷多也继续开始了自己的旅程，为了去列车车站，他们必须穿过布拉塔巴纳回廊，这里是一个熔岩地带，一进去就有一股热浪袭来。但在这里，尤莉看到一个熟悉的身影。

“哥哥……”看到库尔斯尼克，捷多有些紧张。

“过来尤莉，为了法尔该亚的未来，我们需要你的力量。”库尔斯尼克伸出手温柔地说道。

“你是尤莉的哥哥吧，为什么要让你的妹妹那么痛苦。”捷多厉声质问道。

“谢谢你一直保护我妹妹，但我不想回答你的问题，因为这是我们兄妹的问题。”库尔斯尼克对尤莉说道，“尤莉，你还记得那天的约定吧，我说我会保护你。这个誓言现在我还铭记在心，为了保护你，我也想保护这个世界的未来。”

“那么哥哥，我想问一个问题。”尤莉顿了顿说道，“你要带走我是哥哥你自己的意愿还是别人的意思？”

“当然……是……我的……”被问到这个问题，库尔斯尼克回答有些吞吞吐吐。

“如果你想保护你妹妹，那就回答得爽快点！如果不想，你会让尤莉不安的！”一看库尔斯尼克这个态度，捷多就很生气。

“什么也不失去就想得到一切，这不过是小孩子的幻想罢了。”库尔斯尼克冷冷地说道，他的手一举，一台ARM就出现在了他的手上。

“为什么！”尤莉吓得捂住了嘴，“在那个孤儿院我、哥哥以及其他的小孩都应该不能空手具现ARM，为什么……”

捷多也具现出ARM与库尔斯尼克交手，忽然库尔斯尼克捂住嘴，似乎很痛苦。

“抗冲动！”捷多赶紧上前想用自己的力量抑制库尔斯尼克的ARM，但发现有些不对，“不对……精神和肉体都在拒绝ARM，ARM在侵蚀哥哥……”

这时库尔斯尼克拿出了一把药吞了下去，这让尤莉全明白了，原来库尔斯尼克是在药物的作用下才能使用ARM的。

“尤莉，跟我走，我有东西要交给你。”库尔斯尼克用颤抖的声音说道。

“不，我不会跟哥哥走。如果你想给我什么，我希望你能亲手给我，但我现在不能去，也不想去。”

此时托尼那家伙又出现了，捷多将愤怒全发在他身上后赶紧离开了布拉塔巴纳回廊。

捷多的冒险继续着，在他的面前出现的敌人也越来越多，难得的休息已经成了他最奢侈的享受。

“呼……”走在一条人工小河边的捷多显得是那么惬意，少许的放松对他而言都是一种享受。这时一个箱子从他面前漂过，而箱子里居然有一只可怜巴巴的小狗。

“啊！”看到小狗惊慌失措的样子，捷多决定帮他一把，运用自己的超加速，他很顺利地将小狗抱了起来，但回岸的时候却有些力不从心了。忽然一只大手将他拉住，将他拉到了岸上。

“谢、谢谢……”看着眼前这个高大的中年男子，捷多有一种压迫感。

“我看到你向着小狗跑去，本来我也想去救他，但没想到你早了一步。”男人的声音很低沉，有写沙哑，但不知为什么，捷多听上去却有种亲切的感觉。

男人将手伸了过来，捷多跟他握了握手，但当捷多的手握住男人的手时他的脑海忽然闪现出一段记忆的影像，那是那个男人站在一片废墟上惨叫的样子。

“啊！”捷多吃了一惊，这时他听到尤莉正在叫他，但当他转身看那个男人时，那个男人却失去了踪影。

在经过几天的路程之后，捷多终于来到了车站。

“列车……”当捷多来到车站时，汽笛声已经响起。

“看来已经发车了。”阿鲁诺遗憾地说道。

“！”当捷多看到站在车尾的那个人的身影时不禁发出了叫声——那是捷多的母亲！

捷多向四周看了看，发现了一辆自行车，立刻就骑了上去。接着，他以惊人的速度骑着自行车追赶着列车。

“可恶……”捷多一发力，使出了超加速的能力。

“你疯啦！这是布琉纳库的军用列车！”忽然加文从车厢中探出身来。

“我知道，但我有必须坐上这辆列车的理由。”捷多一咬牙奋力地一蹬脚踏板跳到了车厢里。

“你真乱来。”面对这个执著的少年，加文也不知道该说些什么。

“不过加文你在这里干嘛？”

“啊，那个……工作需要。”加文支支吾吾地说道，但捷多此时也并没有在意，因为他现在已将注意力全部放在了母亲身上，此时阿鲁诺、尤莉以及拉克薇尔也上了车。但他们面对的有几个问题，一是如何突破，二是怎样找到捷多的母亲。于是，捷多决定每一节车厢进行地毯式搜寻，虽然途中有士兵招待他们，但很快就被击倒了。

“什么！”当阿鲁诺看到车厢中的战车时吃了一惊，“这里怎么会有战车！太不符合常理了！”

战车黑洞洞的炮管已经瞄准了众人。

“快闪！”拉克薇尔一声大叫，众人马上向四周闪开。就在大家都松了一口气时，一个人忽然飞了过来。他的背上背着飞行包，手中拿着一台电锯。那个人以飞快的速度接近火车，然后用电锯将两节车厢截断。

“什么！这简直超越一般人的常识！”阿鲁诺惊叫道，看着已经站在他们面前的巴尔盖因，不禁让人有些害怕。

“我的伙伴是对战车级的，将列车切开有什么好奇怪的。”巴尔盖因哼了一声，将背上的飞行器卸了下来。

“这家伙……很强。”捷多感到此时他紧握的拳头手心已经渗出了汗水，面对眼前的这个巨汉，他感到巨大的压力。

“能够与使用ARM的小英雄交手，我真要感谢神呢。”巨汉的嘴角露出一丝微笑。

“你在感谢战斗吗？你难道不知道伤害别人很痛，被别人伤害也很痛的道理吗？”

“你们这些对战争一无所知的小孩懂什么！”巴尔盖因怒喝道，“战士只会在战斗中生存，面对死亡才会充实你对生存的渴望，寻求死亡的场所，才能继续战斗下去！战争结束了，直到今日我还只能在无为中苟且偷生，小英雄，你能给我死亡的场所吗？你能再次给我战争的喜悦吗？”

“为什么大人们都那么喜欢战争？正因为那样美化战争，所以这个世界无论什么时候都会有战争。”

“人只要还是人，战争就不会消失，只要没有进化到更高的形态，争斗的欲望就不会消失。小英雄，你能引导全人类进化么？”

“难道大人们只会想这些复杂的问题么？”捷多听了巴尔盖因的话有些生气，“明明自己都没努力，却……



用语集 ARM：世界大战时泛国家统合星府的研究者开发的纳米兵器，其正式名称是Ambient Reorganization Material（环境重组素材）[illegible]下瞬间具现为武器，并且根据使用者的精神力还能进行进化。但是能够与ARM连接的生物在自然界里是没有的，所以只有人工进行[illegible]在世界上一共有[illegible]部ARM。

嚷着让别人去干，这种事情最讨厌！”

巴尔盖因笑了一下，高举手中的电锯向捷多发出了挑战。但在ARM面前，纵使他的身体机械化也没有作用。

“这就是传说中的ARM的威力……小英雄，你的道路会延续到哪呢？”失败的巴尔盖因并没有露出沮丧的表情，脸上反而有一种兴奋的神色。

“我的道路会在大叔你的身后延续，我会救出母亲，保护尤莉，与世无争地生活。”捷多严肃地说道。

“这就是和平？那还不是在战争的背后？你现在所开拓的道路，是靠战斗来开拓的道路，但如果在你的前面有你所想追求的东西的话，那就去吧……要全力以赴，因为这样时间可以……缩短一点……”

和平还是要靠战争去换取，不管说得多冠冕堂皇，它还是靠流血换来的。也许现在捷多还不是很明白，但当他明白的时候就会直到其中的残酷了。

“老妈！”捷多跑过几节车厢，终于看到了母亲的身影。

啪！一阵清脆的鞭子声响在捷多的脚下，阻止了他再往前进。长鞭的主人正是拉姆达，他站在艾赛尔达的前面得意地看着捷多。

“把母亲还给我！”捷多叫着，但拉姆达还是很平静地看着他。

“列车的连接！”拉克薇尔忽然发出了惊呼，这时大家才注意到拉姆达已将车头与车厢分离。现在车厢已经处于无法控制的状态。

“趴下！”加文大叫着，接着车厢就冲出了轨道。

位于加拉·德·里昂的黑玛瑙之间的枢密院的五位骑士很快就知道了巴尔盖因死亡的消息。

“拉姆达的布琉纳库只剩6人了。”

“不用管那些，只要抓到尤莉·阿特蕾迪就行。”

“副长法尔梅尔。”骑士们将法尔梅尔传了进来。

“是。伊尔兹贝尔监狱岛的‘神剑’已经发掘完毕，接下来就等异端技术者把试验体少女带来就行了。”法尔梅尔向五位骑士汇报目前的情况。

“泛国家统合星府那帮家伙，难道他们像把封印在伊尔兹贝尔底下的那东西抹消么？如果这样我们就用收监的那个囚犯把它挖出来。”

“恕我直言，‘神剑’是什么？异端技术者又在干些什么？还有那个被试验的少女尤莉·阿特蕾迪……”法尔梅尔问道。

“这不是你的事情，副长法尔梅尔。战争罪人的追踪和确保都是为了未来，其他的事你不用管，你只要专心做你的事就可以了。”

“是……”法尔梅尔低下头静静地退了出去。

第四章 黑衣的死神

“唔……”一阵疼痛传来，阿鲁诺从昏迷中醒了过来。

“你醒了。”阿鲁诺睁开眼第一眼看到的是正在做饭的拉克薇尔，“我给你做了应急处理，应该没什么大碍。”

阿鲁诺这才想起刚才从列车上被甩了出来，他向四周望去，这里是一个阴暗的废墟，到处都有废弃物，四周更是没有一点生气。

“唔……”忽然拉克薇尔捂住嘴开始作呕。

“你怎么了！”阿鲁诺焦急地问道。

“没什么。”

“什么没什么！之前就看到你这样过，受伤？还是生病了？”

“不是伤，可以说是病吧。10年前我在这个地下身体就已经坏掉了，这是无法治愈的。”拉克薇尔好不容易止住了作呕，慢慢地说道。

“地下？身体坏掉了？无法治愈的伤病？你……”

“你知道这里是什么地方吗？”拉克薇尔问道，阿鲁诺看了一下周围，摇了摇头，“这里是菲尔克雷伦，因为突然的崩坏而消失的城市，是我的故乡。”

“真是悲剧……你现在有什么想法？你有药吗？”

“没有，没用的，我这个坏掉的身体任何医生都无能为力。”

“你不是开玩笑吧？”

“不信？那你可以看看我的身体。”说着，拉克薇尔就要解开上衣。

“不必了，我相信。”阿鲁诺连忙制止，“这下我终于明白你所说的你旅行的目的是为了看法尔该亚残留的美景了。第一次听到你说的时候，我还不能理解，现在……看来大家都背负着什么啊，看来只有我旅行没有任何理由了。”



“难道没有理由就不能旅行了吗？如果没有，那就去找，在旅途中发现。来。”说着拉克薇尔递过来一碗汤，“还热着，不过我不敢保证味道好哦。”

“好喝。”阿鲁诺喝了一口赞道。

“是吗？”还是第一次听到有人赞美自己的料理，拉克薇尔的脸不禁有些发红。

“是啊，再来一碗。”

正在两人交谈之际，捷多终于发现了他们，但还是没看到尤莉的身影。

“那个……我们要去哪？”尤莉怯生生地问走在他前面的那个红发中年男人，当她醒来的时候就发现了他，那个男人一直都不说话，只是抱着上次救下的小狗，尤莉也只好默默地跟着他走。途中她有几次向引起话题，但看到男人那裹在围巾里那张阴沉的脸只要硬生生把话吞回去。

“到了。”男人将尤莉带到一个宽广的地方，但四周的残破以及人为破坏的痕迹证明这里曾发生过一场惨烈的战斗。

“这里是……”

“战争留下的东西，我希望你能解放那些死在这里的人的灵魂，圣修女你应该能做到吧？”

尤莉点了点头开始咏唱祈祷的咒文，忽然她感到有无数的思念以及悲伤涌到她的身体里，当她回过神的时候发现已经是泪留满面。

“谢谢你让他们脱离痛苦，在许多年的今天，在这里有无数生命被剥夺，就在一瞬间……不仅是这里，法尔该亚的许多人都失去了性命。抱歉，让你看到了这么多悲伤的思念。我是战争的参与者，我让他们感到恐惧。把世界从战争中解救出来，我的希望只有这个……”

尤莉看着那个红发男人，似乎能从他的眼睛中看到无限的悲伤，那是一双让人看了都会觉得心痛的眼睛，尤莉不禁有些痴了。

“尤莉！”忽然捷多的叫声让尤莉回过了神，四人再次回合。有一段时间未见大家都很高兴，捷多看到那个男人是自己在河边见到的那个红发男人，准备向他道谢。但当捷多和男人的手相握时，捷多看到一个男人正痛苦地在一个巨大半球形机械上狂叫着。接下来他仿佛回到谢尔村，村里的人都没变，但惟一让捷多感到奇怪的是村民都穿着学者的白袍，他们谈论这ARM，似乎对科技非常熟悉。但是在这里，他看到一个陌生人，虽然穿着同样的白大褂，但捷多却从来没见过他。

“上次见到他就这样，为什么……”捷多正要提问，但一道刺眼的灯光射了下来，四周响起了直升机螺旋桨的声音，接着一个人从灯光中走了出来。

“加文！”捷多不禁吃了一惊。

“我以前说过我在找人，那个人就是我要找的人，他的名字叫汉泽·贝里克威尔，上次大战的英雄，战争结束后现在是被当作战争犯而通缉，人称黑衣的死神。”

捷多一下子懵了，不知道该怎么办。

“捷多，你退下，我会确保你的安全。”加文顿了顿继续说道，“你跟我来，尤莉·阿特蕾迪，特殊局布琉纳库会确保你的安全。”

“怎、怎么会这样？”突如其来的情形让捷多不知所措，眼前的加文不再是他认识的那个豪爽邋遢的大叔，俨然一副军人的样子。

“我是布琉纳库的一员，加文·布拉迪亚。”

“你一直都在欺骗我们吗？”捷多握紧了拳头，强忍住心中的怒气。

“不，我真的很欣赏你们，但是……算了，现在说什么也没用了。”

“那不过是你的想法，你想不想听听我们的？”拉克薇尔一字一句地说道，“尤莉是我们不能缺少的同伴，不会就这样交给你。”

“随便你，但大人的工作不会就这样轻易放弃。”加文手一挥，一群荷枪实弹的士兵立刻包围了所有人，空中也飞来几架战斗用的直升机，“这是专门对付英雄的铁壁般的阵势，不要想很容易就能打倒。”

“那种力量只会让星球燃烧，你这种想法只能引发战火，为什么你还不明白！”汉泽大声说道，他高举右手，立刻一架ARM就出现在了他的手上。

“住手！不要让这里的那些无所可去的思念更痛苦，你也不希望这样吧。”尤莉轻声说道，她的力量很快分解了汉泽的ARM，说着她转身对加文说道，“我跟你去，不会作任何抵抗，但你不要伤害在这里的所有人。”

“尤莉！”

“不用担心，捷多。”尤莉对捷多笑着说道，“我已经发过誓，不会再逃避。哥哥在他们那里，我想他会明白我的。”

“但是……你不害怕吗？”虽然尤莉这么说但捷多还是很担心。

“不用担心，如果笑着分别的话，我们一定会再见面的。”

第五章 死别

“神剑”挖掘顺利，尤莉·阿特蕾迪已经找到，从事ARM研究的异端技术者也已经护送到了，黑衣的死神也抓住了，这似乎都在表明拉姆达所期待的未来越来越接近。但他认为还有许多不确定的要素，未来还是被一层乌云所覆盖。为了捕获尤莉，失去了太多的布琉纳库成员。但枢密院的骑士们却有自己的想法，他们想用尤莉启动“神剑”获得无限的ARM的力量，利用ARM的无限修复能力获得永恒的生命，这样他们就会成为绝对的统治者。对于有这样想法的枢密院，拉姆达表示了强烈的反对，但枢密院却说要下令冻结拉姆达的所有全力以及布琉纳库。

与此同时，捷多、阿鲁诺以及拉克薇尔三人的尤莉拯救作战计划已经开始展开，在打听到布琉纳库的沙漠移动战舰的位置后，三人决定闯一闯。沙上战舰不愧是移动的军事要塞，这里的机关也多如牛毛，捷多就差点被激光把头皮削掉。

“没想到你们这么容易就潜入进来了，对于我这个布琉纳库成员而言还花了一番力气呢。”当捷多正缓慢前进的时候忽然一个声音响起。

“这个声音……”对于这个声音捷多再熟悉不过了，“库尔斯尼克，你又要妨碍我？你可是尤莉的哥哥啊！”

用语集 基因适合者：具有有用能够与ARM连接的基因的人，换而言之就是可以与ARM心灵相通的人。适合ARM的试验经过了若干年，但大部分都以失败而告终，适合基因系数比较低的人倒是完成了几个，但完美的适合例子还没有一个出现。但是捷多是少有的生下来就具有高级别的先天基因适合者，这不得不说是一个奇迹。

www.pitmabook.cn



成伤害法尔该亚的兵器，我不想重蹈覆辙，我必须亲自去赎我过去所犯下的罪，为了未来。”

“法尔该亚的未来是不是比现在好谁也不知道，妈妈你不明白吗？这样你还要战斗吗？”

“为了未来，为了阻止‘神剑’，我必须战斗，因为你妈妈我还是知道一点未来的样子。好了，你的救生船已经准备好了，快！”艾赛尔达催促道，她知道现在时间已经不多了。

捷多顺利地坐上了救生船，在一阵激烈的震动中被弹了出去，他看到母亲和谢尔村的人也顺利地上了救生船，不禁感到庆幸。但就在那一瞬间，救生船前方忽然发生爆炸，巨大的火焰吞噬了艾赛尔达所乘坐的救生船，救生船就像一颗弹头被弹了出去，熊熊的火焰在空中划出了一道火红的血痕……

“妈妈！”看着燃烧着的救生船，捷多发出了凄惨的悲鸣。

看着远去的救生船，不禁让人的心情越来越沉重。

失去了母亲的捷多陷入了沉痛的悲伤，但在三名同伴的劝说下总算有所好转。毕竟他是艾赛尔达的儿子，他知道，如果自己这么软弱，是一定会被母亲笑话的。为了前往监狱岛，他们前往前线都市哈里姆。

“那个是军队的……”一来到前线都市哈里姆捷多就看到那身熟悉的军服，而其中一名中年男子捷多认识，那就是那个托尼的副官阿齐波尔特，而这里的空气中也弥漫着一股刺鼻的味道。

“可恶……”捷多正要冲过去，但一只大手将他牢牢按住，“亨利师傅！”

捷多这下吃惊不小，没想到会在这里再见到自己的老师。原来他们在坐救生船脱离后被托尼的一个小队捕获，在没收了研究资料和武器后准备将他们被送往议会骑士团的基地，但此时阿齐波尔特放走了他们，原来他也早已想离开托尼那个白痴了。在让捷多弄清了情况之后，亨利让他去找阿齐波尔特，因为现在他们所居住的这个哈里姆村庄遇到一点麻烦。这里原本是收留那些在战争失去家园的人的地方，但在开发作业中挖到了当年一些还没有爆炸的炸弹，这些炸弹都是会散发有毒气体的大规模杀伤武器，虽然他们将炸弹解体，但没想到还有一枚仍然埋在地下，现在它流出的毒素已经污染了水源，而要让村子恢复生机就必须找到仙草阿尔尼姆。捷多毅然接下了这个任务，前往村庄附近的溪谷。虽然途中遇到了一些小麻烦，但好在还是平安取回了仙草。

当拉克薇尔将仙草交到孩子们的手中时，阿鲁诺可以清楚地看到她眼中的惋惜。看到她悄悄地走到一角，阿鲁诺也跟了上去。

“呕……”拉克薇尔捂住了嘴巴拼命压抑住呕吐的欲望。

“拉克薇尔……”阿鲁诺走到她的旁边轻声地说道。

“我之前说过我很乐观，但实际情况……我想你也看到了。当我把仙草给那些孩子们时，我的确感到有些遗憾，但那些孩子比我小得多，他们有更多的未来。我已经知道无能为力，我已经对我的生命感到惋惜……”拉克薇尔的话像是自言自语，又像是在倾述什么。阿鲁诺没有说什么，只是静静地站在那里听。

“你想笑就笑吧，反正我也成不了大人。”拉克薇尔苦笑了一下有些怅然。

“我不会笑你，我现在很安心。”

“很安心？”拉克薇尔没想到阿鲁诺会这么说。

“是啊，我终于知道原来拉克薇尔跟我们一样都是有弱点的人。”

“因为我是软弱的人，所以你很安心？”拉克薇尔问道。

“如果你是个完美的人，那你就不需要我的支持了。”阿鲁诺顿了一下继续说道，“我想在你的身旁支持你。”

“阿鲁诺……”拉克薇尔紧紧抱住了他，将自己的头埋在他的肩里，她的身体在颤抖，“我好害怕……像要被恐怖摧毁了。不知道这身体的温暖我还能保持多久，不知道我的力量还能保持多久……”

“我会跟着你，我会一直支持着你。”阿鲁诺轻抚着拉克薇尔的长发在她耳边温柔地说道，“如果你脚没力气了，我会背着你；如果你眼睛看不到了，我会告诉你世界的样子。我会永远在你身边，所以和我在一起的时候你就不用那么害怕了……我要一直和你在一起，永远……这就是我找到的我旅行的目的。”

“阿鲁诺，你真的好温暖……我知道了，一个人的温暖是为了温暖他人而存在的。别担心，有你在我身边，我不会害怕了……”

“不，我想让你们救我的妹妹。”

虽然阿鲁诺和拉克薇尔并不相信他的话，但捷多还是相信。在找到尤莉之后，虽然尤莉极力劝说，但库尔斯尼克还是决定留下来。

“怎么，有什么事吗？”法尔梅尔看着库尔斯尼克平静地说道。

“我提出违反行为规定的报告，我希望以一级叛逆行为受到惩罚。”

“还是跟以前一样那么死脑筋。”法尔梅尔笑了一下，她向黑玛瑙之间指了一下说道，“局长在里面，你进去吧，不过说不定对你而言有些刺激啊。”

库尔斯尼克看了一眼法尔梅尔，再看了一眼那黑洞洞的门，狐疑着走了进去。当他来到黑玛瑙之间时，眼前的景象让他大吃一惊——枢密院的骑士们已经倒在了血泊之中。

“你们这帮只知道藏在地下，躲在盔甲和生命维持装置的垃圾。软弱！丑恶！像你们这样的人还敢宣扬什么正义？随着年龄的增长，你们也变成那些胆小的大人了吧？既然标榜自己是大人，那就要像个大人的样子！像你们这样的家伙什么都创造不了！什么也留不下来！”拉姆达怒斥着。

“软弱的存在是创造不了未来的，这是你说的吧，拉姆达？那我问你，由民众开设的议会是靠什么运营的？不错，就是民众自己！民众是什么？你回答不上来了吧。告诉你，所谓民众就是在集团中埋没，失去个性的东西，就是你所说的堕入无知深渊的人类！你想把世界未来托付给这些家伙？笑话！”

“砰！”拉姆达毫不犹豫地扣动了手上的扳机。

“即使是这样，我也会把法尔该亚的未来托付给他们。民众是软弱的，只要他们变坚强就行，因为生命会是越变越强的。”

“你有什么事？”拉姆达忽然察觉到身后的库尔斯尼克，回头问道。

“不，那个……我……我违反了规定所以前来报告……”库尔斯尼克吞吞吐吐地说道。

“违反规定？”拉姆达笑了一下，“现在布琉纳库已经重生了，不再是枢密院的下属机构，以前的事情就一笔勾销。”

“但是……”库尔斯尼克正要说什么，法尔梅尔示意他不必再说什么了。

捷多很快就在战舰上找到了母亲以及谢尔村的其他人，在来到这个战舰上之后，这些技术高超的技术者就已经对整个战舰做了手脚，很快就会因为过热而毁掉。虽然在途中遇到阿格斯特的阻击，但捷多还是很快打倒了他。

“从这里脱离后，妈妈你还是要回他们那去吧？”捷多对自己的母亲问道。

“对，我要战斗，要阻止‘神剑’。”

“为什么妈妈你非战斗不可能呢？”

“因为我在战争的时候研究了ARM，但ARM却变

第六章 决意

终于要向神剑的所在地监狱岛前进了，当捷多一行人穿过沙滩来到港町罗扎利亚时不禁感慨万千。是啊，这里是他们和拉克薇尔第一次相遇的地方，也是他们冒险的起点。现在在即将结束之际，又回到了这里，也许这就是所谓的命运的安排吧。

“那个背影……”一进罗扎利亚的港口，尤莉就看到了那个熟悉的身影。

“哥哥！”尤莉向那个人大叫着，但那个人连头也没回，转瞬就消失在了人群中。尤莉慌忙向四周的人打听，船老板告诉她，这个人是前一段时间到这里来的，每天无所事事，连饭也不怎么吃，现在住在镇上医生的家里。

“哥哥！”尤莉赶紧跑到医生的家里。没错！那个人的身材、相貌她永远不会忘记，是库尔斯尼克！

“你怎么了？难道是从沙上战舰下来时受伤了？”

“不，只是没什么斗志了，我心中的那杆支持我的枪已经折断了。”库尔斯尼克凄然地笑了一下，“即使能像现在这样活下去，但已经无法在上战场了，我已经……”

“我们要去伊尔兹贝尔阻止‘神剑’，我们需要你的力量。”捷多说道。

“我已经没有辅助药LINKER了，连试作型ARM也用不了，现在的我……无法再和你们同行了。”

“失去支持自己的意志，身体就会变得虚弱无力，他就是个极端的例子。对自己失望，对周围环境失望，现在他就是这个样子。”医生对尤莉说道。

虽然觉得遗憾，但现在不能再浪费时间了。第二天，当众人准备出发时，一阵巨响让情况又陷入了混乱之中。

“让你久等了，我的兄弟，我从伊尔兹贝尔回来了，我也得到与你的ARM相同的力量。”

“杰雷米！”看到杰雷米捷多发出了惊呼，但他吃惊的并不只是见到他，而是他那已经变得像怪物一样的身体。

“伊尔兹贝尔监狱岛到底发生了什么！”捷多质问道。

“去了你就知道了。”杰雷米狂笑着开始在港町中窜来窜去。

“哥哥！”尤莉又看到了库尔斯尼克的身影，“哥哥，我必须走了，但请哥哥你不要再离开了。哥哥你经常抱着爱哭的我，经常安慰害怕的我……没有了ARM，你还能干很多，以前你那双没有拿ARM的手为我做的事，我现在都好喜欢。我必须走了，但请你不要走，我一定会回来，当我回来的时候，我想看到你来欢迎我。”

“有ARM所能做的、没有ARM所能做的……”库尔斯尼克看着自己的手有些茫然，忽然他似乎明白了什么，“我在困惑什么，我的意志无论何时都是和我在一起的，我是布琉纳库的苍之骑士！”

用语集 谢尔避难所：害怕ARM的技术再次被利用到军事上，ARM的研究成员在战争结束时带走了研究资料并隐居在了避难所里。该避难所浮在远离地面的云层上，拥有不可视、不可探测的外壳，因此很长一段时间都没有被发现。捷多出生的谢尔村就是建造在避难所中的人造建筑，里面的森林、湖泊都是人工再现的自然景观。

www.plumbook.cn

当捷多面对杰雷米的强大力量有些无助的时候，他又看到了那蓝色的军服，和那一把巨大的ARM，那是布琉纳库的苍之骑士。

有了库尔斯尼克的加入，杰雷米很快就败下阵来，但库尔斯尼克还是没有跟捷多一起同行，因为他的道路是他自己的，他所面对的是他自己的问题，这都需要他自己去解决。

虽然杰雷米被打败了，但他破坏了船，但在库尔斯尼克的提醒下，他们决定去附近的闭锁空港找飞机飞过去。但当他们来到空港时，他们看到了一个熟悉的身影。

“哟，好久不见了。”

“嗯……好久不见。”

还是那么玩世不恭的语气，还是一副毫不在乎的表情，但现在大家都知道对方的身分，心中不禁有些复杂。

“告诉我加文，拉姆达使用‘神剑’到底有什么企图？”捷多问道。

“那个……是法尔该亚的未来。”加文严肃地说道。

“你真的那么认为吗？如果你认为拉姆达所做的是错误的话那就请让我们过去，我们要阻止‘神剑’！”

“不行。大人在工作的时候都会置身于其中，如果这样乱来，那就太没责任了。”

“如果阻止我们是你的工作的话，如果你真的必须这么做的话……”捷多摆出了架势，看来现在说什么也没用了。

“对于孩子们而言，大人永远是一堵高墙！”加文也拔出了枪，“右边的枪6发子弹，左边的也是6发子弹，如果你们能贯彻自己的意志的话，那就来迎接我这12发子弹的高墙吧！”

12发子弹，不多也不少，当加文将它们打完时，捷多还是站着的，他没有退缩。

“看来你无论如何也是要去的了？”

“嗯……”

“我真不想让你们去啊，毕竟我很欣赏你们。那家伙准备好了迎击你们的系统——冈尼尔，还有‘神剑’……这些危险会将你们撕得粉碎。”

“就算这样我们还是要去阻止‘神剑’！”看着捷多那坚定的样子，加文也不再多说什么。

“看着你们这些孩子奔赴死亡之地，难道要让我这个大人说什么保重的话么……”

“不用说什么永别，只要握手就够了。”捷多笑着向加文伸出了手。

飞机终于起飞了，但与此同时拉姆达也启动了冈尼尔防御系统，十几发导弹向捷多所乘坐的飞机袭来，这时加文忽然也架势飞机前来支援。

“拉姆达，你没有错，但你太早追求结果了！”

飞机的子弹已经用完，加文跳出了驾驶舱决定用枪来阻止！

“拉姆达，你是想保护世界的未来吧！你是想保护生活在未来世界的那些人吧！”加文精确地射击着，他的每一发子弹都击落一枚导弹，但当第11发导弹射过来时，他的弹夹空了……

“切！”加文啐了一口，扔出了已经没了子弹的手枪，这次他要用自己的拳头来阻止！

“孩子，都是会超越大人的。未来……就拜托你们了！”

现在的监狱岛已经布满了ARM的暴走体，它们被污染、被侵蚀，同时也在不断增值。ARM的暴走体正源源不断地袭来，似乎没有停下来的意向。就在捷多苦战的时候，一束光束从身后射了过来将袭击他的ARM暴走体击落。

“哥哥！”尤莉发出了惊呼！但暴走体却残酷地将地面切碎，将捷多、库尔斯尼克与尤莉分开。

“别慌，即使我们走的道路不同，但我们的未来是一样的。我还有东西给你，所以我还不会死。”

“我知道，但我希望哥哥你亲手交给我，如果不是，我是不会接受的……”库尔斯尼克笑了一下，拉着捷多从另一条路前进。

“唔……”现在只有捷多和库尔斯尼克两个人，面对源源不断的ARM暴走体，库尔斯尼克已经感受到有些力不从心。

“怎么了？”捷多关心地问道。

“抗冲动，对于适合系数低下的我如果没有辅助药是无法使用ARM，即使是试作型……我不像你是基因适合者，但即使如此我还是希望得到保护妹妹的力量……”

“库尔斯尼克……”看着库尔斯尼克痛苦的表情捷多不知道说些什么。

“其实我很讨厌你，永远都是个孩子，不需要生体调整。我无法做到的你都能顺利做到，所以我很讨厌你。”

“我也讨厌库尔斯尼克，作为哥哥总是让妹妹伤心，但你现在不会让妹妹伤心了吧？”

“当然，所以我才和你并肩作战。”

ARM暴走体已经逐渐蔓延到了整个监狱岛，同时岩石也变得极为脆弱，就在捷多和库尔斯尼克向前奔跑时忽然地面出现了断裂。

“啊！”捷多惊呼一声跳到了安全地带，但库尔斯尼克却滑了下去。

“哼，不完全的基因适合者的能力看来到此为止了。”库尔斯尼克苦笑了一下，他抬头看了一眼，见到是捷多那焦急的脸，“至少……至少把这个给尤莉……”

库尔斯尼克集中精神让ARM具现化，捷多一把抓住了它。

“放手，捷多，这个空洞维持不了多久了。”

“所以才要把你赶快拉上来啊！”捷多奋力拉着，但他的力量无法将身材高大的库尔斯尼克拉上来。

“这种情况必须采取最适合的选择！”库尔斯尼克喝道。

“要牺牲一个人，这算什么最适合的选择！我已经受够了！”

“听好了，捷多。我也想保护我的妹妹，但现在我无法再使用ARM了，能够跳出‘现在’，在‘未来’展翅高飞的只有你，捷多。尤莉……就拜托你了……”

“我也答应过会保护尤莉，所以你不要放弃啊！让我们一起保护她吧，库尔斯尼克！”捷多大叫着，他的手紧握着库尔斯尼克的ARM，不想放弃最后的希望。



“一起……对啊，你就和我的ARM一起保护我最重要的妹妹吧……”库尔斯尼克微笑了一下，松开了手。

“库尔斯尼克！”看着渐渐消失的库尔斯尼克捷多绝望地叫着，“库尔斯尼克……果然……我还是最讨厌你！难道牺牲是最好的方法吗？我讨厌你，我讨厌让尤莉伤心的你！但是……我答应你，我会保护尤莉。我，还有你的ARM，一定！”

捷多紧紧握住拳头，现在他的左手已经附上了库尔斯尼克的灵魂，那是他的ARM，现在捷多要用自己的ARM和库尔斯尼克的ARM一起保护尤莉。

终章 法尔该亚的未来

“捷多！”看到捷多的身影阿鲁诺激动得大叫起来！

“大家……”捷多一脸的沮丧，他低着头，没有看着任何人，尤其是尤莉。

“捷多，那家伙……”没有看到库尔尼克斯与捷多在一起，阿鲁诺已经有所预感，他一脸严肃地看着捷多，希望自己的心中的想法并不是现实。

“尤莉……那个……”

“哥哥……”看到捷多的神情，尤莉已经知道发生了什么事，她也不想再多问什么，只是觉得心中有一丝隐隐作痛的感觉，那是失去至亲之人的痛苦。她心中不断地劝说自己，不想让眼中的眼泪掉下来。

“即时所走的路不同，但我们所向往的未来是相同的……我知道，哥哥他先走一步了吧？”

“尤莉……”捷多不知道这个时候该说些什么，他知道，这个时候不管是安慰还是鼓励都显得那么无济于事。

“我从捷多的左手感受到哥哥的意志，他一定是很担心我吧。我是那么不可靠吗？我现在还是个爱哭鬼吗？”尤莉继续说着，其他人也没有阻止她。

“为了不让哥哥担心，我一定要振作！”尤莉向捷多微笑着说道，“对吧，捷多？”

“是啊，如果不振作，一定会被库尔尼克斯那家伙笑话说我们是小孩子的！”尤莉的笑容也让捷多没有那么难过了，虽然他知道那个笑容下忍受的是多么大的痛苦，但他还是对尤莉的坚强感到高兴。

“走吧，尤莉！”

“一起去吧，捷多！”尤莉对捷多坚定地说道。

没走多久，捷多就看到一个白色的身影，那身笔挺的军装与威严的表情将他军人的气质尽现不已。

“欢迎来到世界被毁灭前的时刻。”

“你想干什么，拉姆达！你为什么要这么做？难道这就是为了世界？”捷多厉声质问道。

“如果要得到未来，这对于法尔该亚而言未免太严酷了，人类太脆弱，所以人类为了得到未来，就必须进化得更强。因此我们必须启动‘神剑’，引起行星级别的灾难。”拉姆达平静地说道。

“你在说什么，我完全不明白。”捷多不知道拉姆达这些话的含义。

“不……也许我明白……但这是件令人感到不快的事情。”听到拉姆达所说的话，阿鲁诺的脸上露出嫌恶的表情。

“什么意思？”拉克薇尔问道。

“这些人就是尤莉所在的孤儿院进行人工进化研究的那帮人。”

“脱离正常的过程，进行人为的促进进化，这就是让世界陷入毁灭危机的新的进化方法？”尤莉问道。

“有点不同，这并不是新的进化方式，而是回到以前的进化说，并实现它，是吧？”阿鲁诺看着拉姆达，想看看他的回答到底是什么。

“自然选择进化说。”拉姆达顿了顿继续说道，“以人类为中心，吞噬一切的ARM的暴走会给人类这个物种的生存创造一个残酷的[illegible]，[illegible]些古老的，软弱的人类会死亡，[illegible]存活下来的人类一定会进化成更强更完全的物种。”

用语集 英雄汉泽：泛国家统合军府的英雄，因为身着漆黑的[illegible]“黑衣[illegible]死神”，战争时[illegible]被[illegible]们称为英雄，但战争结束后却失去了踪影。战后他[illegible]战争犯[illegible]根据超法规[illegible]他[illegible]期已经超过了[illegible]年。

www.plumbook.cn

“一定？那‘不一定’会怎么办？”对于拉姆达的解释，捷多无法赞同。

“那些没有进化的生命就不会适应环境，只能灭亡？”尤莉也觉得这样的方法太残酷了。

“不错。”阿鲁诺现在已经可以肯定自己的猜测是正确的了，“在自然选择进化说当中，即使环境、条件符合物种的淘汰，但能够进化的实例太少了。采用这种不确定的方法，这是进化的理由吗？”

“这一切都是为了克服软弱……”忽然，两行眼泪从拉姆达的眼中夺眶而出，“所谓人类这个物种，他们有不得不进行战争的软弱，有战争结束后却无法维持的软弱，而且……还有连自己所生存的社会都无法正常运营的软弱！人类是缺陷的物种！”

“他……在哭？大人居然会哭？”突如其来的情况让捷多吃惊得说不出话来，他还从来没有看到过大人哭得如此撕心裂肺。

“人类要有未来就必须变强，就是要进化！我的能力就是要让我的眼睛所看到的未来成为现实。我知道，物种会在未来闭塞，为了守护这个世界上所有人的未来，不管有多少恶名我都愿意承担。”

“所以你就要牺牲更多的人吗？伤害这么多人你会心安吗？”捷多质问道

“人类只要活在这个世界上，就必须背负着伤害他人的因果报应，因为他的软弱……为了忍受这样的痛苦，就必须进化，你不是这么认为的吗？”。

“我怎么会这么想！”捷多厉声反驳了拉姆达那有些荒谬的提问，“在不知不觉中伤害到他人，如果知道了这一点，那就应该不这么做。只是变强就是进化吗？因为你是用含着眼泪的眼睛来看这个世界的未来，所以你所看到的未来不过是被谁的眼泪所模糊了的未来罢了。”

“大叔你不也是这个世界上的一员吗？”拉克薇尔问道。

“相信自己、相信同伴、相信这个世界上的所有人，未来就会发生改变，这就是我的想法。只要有自信，就没有不能完成的事。我们来了，我们可不想一直都待在这里。”面对拉姆达，捷多知道如果要前进就必须过了拉姆达这一关，虽然这是一场不得不进行的一场战斗，虽然许多事都是因为眼前这个男人造成的，但是他还是不愿意与拉姆达交手。但现实没有那么多如果，这是一场捷多必须面对的战斗。

虽然拉姆达很强大，但在捷多四人的合力之下还是败下了阵来。

“怎么不给我最后一下？你不是想给你母亲报仇吗？”拉姆达冷笑了一下，等着捷多给他的最后一击。

“从沙漠战舰上逃出的时候我的确不能原谅你，也想一定要报仇。但现在不一样了，我不能因为母亲的仇而和大叔你战斗，我是为了阻止‘神剑’而和你战斗的。”

“大人一直都是立在孩子面前的一堵墙，不知道什么时候会阻挡住他们的去路。”

“到那个时候再说，反正我们会再次超越的。”捷多笑着对里面说道。

忽然地下通路开始发出了震动，头顶的钢柱也开始坍塌，就在一根巨大的柱子压下来时，拉姆达托住了它。

“我就将未来托付给你们了，法尔该亚的孩子们啊！‘神剑’就在前面，去吧，去改变未来吧！不，应该说用你们的手开拓新的未来吧。”

看着跑向神剑的捷多，拉姆达露出了微笑，但刚才的战斗以及为了保护孩子们已经消耗了他大量的体力。忽然一只手温柔地搭在了他的肩上，这种感觉拉姆达是不会忘记的。

“法尔梅尔……”拉姆达回头看了一眼自己的搭档，但他很快就察觉到法尔梅尔身上的异状，“法尔梅尔，你的眼睛……”

“是啊，托它的福我到这里还有点辛苦呢。”到了这种时候法尔梅尔还不忘开玩笑。

“看来你和我一样，连站起来的力气都没了。”拉姆达苦笑了一下。

“拉姆达，你和那帮孩子交手一开始就想输掉的吧？你让‘神剑’暴走，是为了看到闪耀在这即将毁灭的世界里人类那惟一的希望吧？”

“怎么说呢，我用了全力，但我输掉了，所以计划也跟着改变了。为了阻止‘神剑’，我不过是做了一点多余的事罢了。”

“真的？”毕竟已是多年的搭档，法尔梅尔还没蠢到被这样的话骗过去的地步，“如果你不手下留情，那帮孩子是过不去的。”

“但那帮孩子的确已经超过我了啊，那个孩子对我说，他并不是为了给母亲报仇而跟我兵刃相向。从他的眼睛里我可以看出他并没有撒谎，而是出于自己的真心。所以我想，那就再相信一次人类的强大，将法尔该亚的未来托付给他们吧。”

“是啊。我也被他们同伴之间的信任所折服，所以我想我也该帮他们一下吧。‘相信同伴’，这些话很久以前我们就忘记了，没想到反而被小孩子说教。虽然有些难为情，但我们布琉纳库已经没有了的东西，正是他们力量的源泉啊。”

“‘你太想快点追求结果了’……现在我终于明白加文所说的这句话的意思了。”拉姆达想到老友所说的这句话，露出了微笑，“我们没有像那些孩子那样，相信别人。我只是认为，如果放任人类不管，自能走向灭亡。这样的想法太愚蠢了。我没有相信如果靠自己的意志会让世界向好的方向改变，没有相信人类的力量。我所看到的未来只是被人类的软弱、丑陋、残酷所蒙蔽的漆黑的未来。”

“所以你要用你的能力让那些孩子们看到他们的未来？”法尔梅尔问道。

“我看到的未来只是被眼泪所模糊的未来，而我真正想追寻的未来，却是我创造不了的……能够创造法尔该亚未来的人，只有法尔该亚的孩子们。”

“真遗憾啊，我还想看看你所创造的未来是什么样子呢。”法尔梅尔俏皮地笑了一下。

“那你会跟我一起来吗，法尔梅尔？你现在已经不能动了，如果你想靠着我的话。”

“可以啊，如果你想代替已经看不见东西的我来凝视那个未来世界的话。”法尔梅尔笑着说道，他们已经不用去关心那些落下的巨石，对于现在的他们而言，一切都显得已经不是那么重要了。因为他们从孩子们的身上已经看到了希望，那已经足够了……

厚厚的一扇门，门的那边就是“神剑”，只要按下这个按钮就能看到它了。捷多看了那个按钮大约5秒钟，毅然按了下去，磨磨蹭蹭永远不属于捷多，想要做的事立刻就要去做，那才是他的性格。

巨大的神剑就在面前，不知为什么，总觉得它是个有生命的个体，它就像个王者，静等着对手的到来。忽然一只触手从神剑中伸了出来，它精确地瞄准了拉克薇尔。

“切！”

拉克薇尔的反应非常快，飞快地拔出了剑将那只触手斩落。但众人并没想到这是个声东击西的战术，就在大家注意拉克薇尔时，另一只触手趁机缠住了尤莉。

“尤莉！”当捷多注意到时已经为时以晚，尤莉已经被那只触手高高举起。

“没关系，这种状态正好可以直接接触‘神剑’。”尤莉倒是显得很冷静，因为她反ARM的力量这样反而比较容易起到作用。尤莉开始集中精神，缠住她的触手很快就变成了盐末散开，她也轻盈地跳到了地上，“这就像那些死者的强烈的怨念所引起的暴走一样，看来想要控制它已经不行了，只能让它的机能停止了。”

“如果神剑的启动被阻止了，那就麻烦了。”

“汉泽！”一阵白光之后，汉泽忽然出现在了众人的面前。他那空洞的眼睛盯着捷多，然后毫不犹豫地举起了手中的ARM。

“永别了。”汉泽的声音还是那么低沉，他连眉头都没皱一下就扣下了扳机。

“唔……”捷多挡在了尤莉面前，他用ARM制造了一个屏障，试图挡下汉泽的一击。

“哼，你以为你这个障壁能撑得了多久吗？它很快就会崩溃的。”汉泽冷笑一声看着眼前这个少年。

“可恶……”对方的力量越来越强，屏障受到的冲击也越来越大，看来真的会像汉泽说的一样，没过多久就会崩溃了。

“不要这样，捷多，你快逃吧！”尤莉叫道，但捷多却没有离开，他还是奋力地抵抗着汉泽的攻击，终于他使出了全身的力气将那股力量打消掉。

“攻击相抵了！干得不错啊，小子。”阿鲁诺激动得叫起来。

“那个ARM是……”看到捷多手上那柄狙击枪装的ARM，尤莉不禁发出了惊呼，因为这个ARM对她而言是再熟悉不过的了。

“没想到居然用试作型的ARM接下了我的攻击，用的还是不完全的力量……”虽然不相信，但眼前的事实还是让汉泽惊讶不已，但他毕竟是久经沙场的人，很快就冷静了下来。

“我和库尔斯尼克约定了，要一起保护尤莉，而且……库尔斯尼克的想法是他自己真正的想法，不是什么不完全的东西！为什么……为什么你要这么做！”捷多怒吼着，举着ARM向汉泽一脚飞踢了过去。但汉泽用一只手就轻松地接下了捷多这全力一击，就和之前一样，当捷多接触到汉泽时又出现了幻觉。这次是汉泽还有……妈妈！

“抱歉，艾赛尔达，我必须走了。”汉泽对艾赛尔达说道。

“菲尔克雷伦的试验事故……即使是战争的对手国，你还是要去，就因为你被称为英雄吗？那这样的话，赐予你英雄能力的我也要一起去。”

“不行，太危险了，你应该知道是什么样的情况！”汉泽阻止了艾赛尔达那略显幼稚的想法，“事故中心所释放的热量与毒气会污染、侵蚀一切，如果放任不管，不仅是敌对国，连我们也会受牵连。不管是风还是大地，都会腐烂，我不会让这样的事情发生！所以……所以我不能带你去。”

“汉泽……”看着眼前的这个男人，艾赛尔达不知道说什么，但她知道，无论自己说什么，都不会阻止这个男人所下的决心。

“我接受ARM适合调整的试验，是为了让这个世界没有战争，为将这个世界的未来交给下一代。所以我会将菲尔克雷伦的事故中心清除，守护这个世界的未来。”

“在枪背后的女人是无法阻止奔赴死亡之地的男人的吗？”艾赛尔达凄然地说道。

“但正因为女人守护着男人的归宿之地，所以男人才会义无反顾地奔向死亡之地啊……不用担心，我的ARM本来就是以改善环境而制造的，那些热气、毒气都会被ARM所阻隔和净化，即使接触到再生就行了。”

“但是……”艾赛尔达还是有点担心。

“我会成功的，我会活着回来，所以这里就拜托你了。”汉泽将艾赛尔达搂在了怀里，温柔地说道，“你马上就要当母亲了，所以你应该明白我的心情吧？为了以后的孩子们，我们必须给他们创造一个没有战争的和平世界。”

“什么？难道……难道那是我的……”捷多被眼前的幻象惊呆了，如果真的是那样的话，那么汉泽岂不是是自己的……捷多已经不敢再想去了，此时汉泽的身体也发出了血红色的斗气。

“我被背叛了！我期望和平，想结束战争，所以我才将自己的身体当成了祭品。但为什么人类还是没有结束战争！那是因为人类是渴望战争的！如果争斗是人类的本性的话，那我就会灭亡人类！为了永久的和平，人类是不需要的存在！”此时血红色的斗气已将汉泽包围，他的外貌也随之发生变化，全身的肌肉已经变得机械化，[illegible]ARM。

“因为你说你不需要人类了，所以才变成那个样子

www.plumbook.cn

的吧。以前那个善良的汉泽到哪儿去了！”

“善良什么都不会改变。”汉泽冷笑了一声。

“没有人类的世界就是和平的世界，这不是很奇怪吗？”

“不知道战争为何物的小鬼是什么都不会明白的。”

“那不过是因为大人不相信和平，心里面没有正义罢了！这样一点都不像一个大人！”

此时已经不需要再多说什么，捷多知道，如果不在这里打败汉泽的话，他是不会明白的。捷多要让汉泽知道他的想法是错误的，如果用这样的方式能带来和平的话，那只会增加自己的痛苦。渐渐的，汉泽已经失去了自己的意识，他只会一次又一次地变成一个怪物。这是一场充满着悲伤的战斗，虽然捷多知道汉泽的心中也是那么痛苦，但他不得不举起手中的ARM，因为为了那些孩子们的将来，这场战斗非赢不可。

“我们一个人的力量虽然小，但如果大家齐心协力就一定会变成一股巨大的力量！”捷多向其他三人使了一个眼色，四人决定合力放出最后一击。

“Arc Impulse！”随着捷多的一声怒吼，白色的光芒贯穿了汉泽，同时神剑也安静了下来。

“神剑释放的能量的光已经消失了……好安静，结束了吗？”虽然神剑已经停了下来，但阿鲁诺还是保持着警惕，因为这种时候是最容易发生意外的时候。

“看来随着汉泽的消失，暴走的ARM所释放的波动已经消失了。”拉克薇尔向四周往了一下，没发现什么异常。

“看来暴走的神剑已经停止活动了，侵蚀的阻止也已经坏死……”尤莉用她那反ARM的力量感应了一下，已经感觉不到神剑有任何有生命的痕迹了。但一阵地震突然传来让众人吃了一惊。

“侵蚀的组织坏死，看来这里的强度也明显下降了！”阿鲁诺第一个反应过来，照这样下去这里很快就会坍塌。

“不要说得很轻松的样子。”到这个时候拉克薇尔还不忘回阿鲁诺一句，但现在显然不是磨蹭的时候，众人决定赶快脱出。

“！”就在众人向外跑的时候，捷多忽然感到身后有异状，当他回头时，看到汉泽已经站在了他的面前。

“够了！够了……”捷多并没有逃跑，反而迎了上去。他扑到汉泽的怀里，不知为什么，他觉得现在没有一丝危险，反而有种回到亲人身边的感觉。

“我和汉泽一样，都希望这个世界的未来没有争斗，我知道汉泽你是在守护这个世界，谢谢你。10年前你为了我们而战，谢谢……你为我们创造了未来，谢谢……不仅是你，我还要向那些为了未来而战的人说声谢谢。正因为你们在‘过去’守护了这个世界，所以我们才能活在‘现在’以及‘未来’。所以你已经不需要拿着ARM了，你也不需要再愤怒了……谢谢，真的谢谢。今后，未来就靠我们这些你们所守护的这些小孩，就由我们去创造吧。我们会努力，努力让这个世界没有争斗，我想这才是人类的进化吧。而那一天，正是因为汉泽你保护了这个世界，而给了我们时间啊。”

“！”一只手温柔地放在了捷多的头上，捷多抬头看到的是汉泽那温柔的眼神和微笑，忽然他的额头裂开，身体也化成了碎片，在将世界的未来托付给这些孩子们之后，他也终于可以找到自己的归宿了。

“怎么了，捷多？”阿鲁诺看到捷多还没赶来，返回来找他，却发现捷多在那里发呆。

“我、我……哇……”终于忍不住，捷多扑在阿鲁诺怀里痛哭起来，这突然的变化让众人不知道该如何是好。

汪汪！一阵狗叫将众人从恍惚中拉了回来。

“啊，是那个时候掉到河里的小狗！”捷多叫了起来，小狗向捷多叫了一声，又向身后的洞口示意了一下，“我知道了，我不能在这里磨磨蹭蹭，快，它一定知道安全的出口，跟着它走就可以离开了！”

“走吧，让我们回到我们的世界去吧！”阿鲁诺笑着说道。

尾声

自上次战斗已经过去了若干日子，捷多在哈里姆村为母亲和谢尔村的人盖好了坟墓，而且他也决定留下来。虽然战斗已经结束，但要做的事情却更多了，因为他要完成与汉泽的约定。

“阿鲁诺，你和拉克薇尔真的要走？”捷多看着正收拾行李的阿鲁诺问道。

“是啊，我好不容易找到我的目标，我要治好她的病。”阿鲁诺显得信心十足。

“那么大家就……”这样一来四人就要分别，捷多有些依依不舍。

“你不是要帮助村子的开拓吗？尤莉不是也要照顾村子里的小孩吗？”

“我以为我们还会在一起呢。”

“笨蛋，虽然大家所走的道路不同，但未来都是一样的啊，我们一定会再重逢的。”

“我们要离开村子你们是怎么知道的？”拉克薇尔问道。

“我没注意到，是尤莉察觉的。”捷多摇了摇头说道。

“那是因为阿鲁诺鬼鬼祟祟的啊。”

“呵呵，想不到说谎的天才居然会被发现。”捷多说笑着看看阿鲁诺，阿鲁诺无奈地耸了耸肩。

“总之为了治好拉克薇尔的病，我和她会再次旅行。”阿鲁诺说道。

“虽然要这家伙帮我有点不好意思，但这样我又可以去寻找那些残留在法尔该亚的美景了。和大家一起旅行的这段日子，我发现原来这个世界上还是有很多东西没有被抛弃的。”

“那你们要小心啊。”尤莉笑着祝福两人的旅途顺利。

“放心吧，有阿鲁诺跟着我，不用担心，这个男人还是有点可靠的。”

“如果觉得可靠，那阿鲁诺起码应该牵一下拉克薇尔的手吧。”

“说、说什么傻话！”被尤莉这么一说，拉克薇尔的脸变得通红。

“呵呵，和这个料理超烂的男人婆……放心，在你们看不到的地方我会那么做的。”阿鲁诺做了一个鬼脸。

“你还真敢说！”拉克薇尔二话不说就操起手中的巨剑向阿鲁诺砍去，没想到自己给了一点好脸色那个家伙就开始变无赖了。

“好了好了。”在尤莉的劝说下两人才结束了追逐的闹剧。

“我们走了，捷多，尤莉，要保重身体啊。”阿鲁诺说道。

“如果我身体好了，我会马上回来，所以我希望你们今天能笑着送我。”

“那就这样约定好了，我们四人会再次在这里相聚。”捷多顿了顿继续说道，“说老实话我很讨厌这样简单的离别，我还有好多话要说。但要说的话就留到下次吧，等我们再次见面的时候说个痛快！今天我们会笑着送你们，所以阿鲁诺、拉克薇尔，你们也要笑着离开啊。”

阿鲁诺和拉克薇尔向捷多和尤莉笑了一下拿起了行李，看着两人离去的身影，虽然有些惆怅，但也为他们高兴，因为大家都有了自己的目标，不管走的路如何，总有一天会相聚的。

“他们走了……”尤莉轻声说道。

“是啊，但会马上再见到他们的，因为这是我们的约定。”

“嗯，我也不会输给他们。”

“尤莉会照顾村子里的小孩吧，这工作很适合你哟。”

“是吗，捷多？你这么说我很高兴。”

捷多向尤莉示意，两人走出了房间。温暖的阳光照在脸上觉得分外舒服，这才是法尔该亚真正的阳光啊。

“啊，这个是……”忽然捷多看到一个精致的八音盒放在一个木箱上，而那首乐曲是那么熟悉，“这首曲子……”

“嗯。”尤莉捧起了八音盒，脸上露出了高兴的神色，“这是以前就常听到的曲子。”

“是谁忘在这儿的？”捷多问道。

“那怎么办？”

“那尤莉你就先拿着吧，在失主找来之前先放在你那里。”

“别人的东西我才不要。”尤莉摇了摇头把八音盒递向了捷多

“但放在我这里丢了那就不好了。”说着捷多撒腿就跑。

“捷多真坏！”尤莉跺了一下脚立刻追了上去。

“哈哈，这和刚才阿鲁诺和拉克薇尔的情形一样了呢。”捷多大笑起来。

“对了，捷多。”尤莉忽然问道。

“什么事？”

“你今后有什么打算？”

“打算？帮助这个村子的开拓工作。”

“不，再以后的打算。”

“嗯……现在还不知道。”捷多想了想继续说道，“但正因为不知道，所以我才不能停下来啊。我要成为一个大人，我要成为一个不被之前的那些大人们所笑话的一个真正的大人！我想我应该可以的吧。”

10年后……

捷多·马维利克成为了一名年轻的森林保护官，守护着这片免于战火的森林。在远离哈里姆村的山里搭了一间小屋，与野生动物们生活在了一起。也许是因为这样，他还保留着当年的一点稚嫩。

尤莉·阿特蕾蒂

留在了哈里姆村当上了一名教师，在这繁忙的开拓村，每天都一群孩子包围着，因为是名优秀的老师，所以很受学生的喜爱，擅长的料理其水平更上了一个台阶。

阿鲁诺·G·瓦斯凯斯

为了治好拉克薇尔的病与她一起旅行，途中与拉克薇尔结婚，不久就有了一个女儿。之后在途经的一个小镇落脚，开起了餐厅。现在照顾这女儿和餐厅，生意也非常兴隆。

拉克薇尔·阿普尔凯特

虽然没有找到治好病痛的方法，但据说却找到了残留在这世界上的真正美丽的东西。握着才生下的女儿的小手，她安祥地结束了自己的旅程。

虽然他们没有实现再次相聚的约定，但法尔该亚的未来现在还在继续着……



www.plumbook.cn

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 重生传说
日版 投稿人：南京 逝时ZHU

GRADE值的BUG

在パルカ王城城门前有个会告知你现在所持GRADE数目的士兵，如果与他对话时你的GRADE已经达到了5位数，因为对话中最高只能显示4位数，你的GRADE值就会被强制减成9999，而且无法恢复！

这个BUG虽然可恶，但我跟很多朋友提起这个BUG时，他们都不知道还有这么一号人存在……

武器觉醒回数增加BUG

在使用此法之前，首先要准备几件拥有特殊继承效果的装备，并在能够强化这装备之前拼命储存其EP。接下来不要强化该件装备，只要一直装备它战斗就对了。这样根本不需觉醒潜在能力，战斗手册上"武具觉醒回数"这项数值就会不断增加。当你多穿几件装备时增加效果更加明显。用这个BUG可以提前获得觉醒高等级潜在能力的机会，由于在UNKNOWN难度下觉醒最高等级的潜藏能力也只需要144次的觉醒回数，所以觉醒回数凹到144次以上就OK了。

"《传说》系列"到了重生时代，BUG还是一样多啊！

PS2 恶魔战士合辑
日版 投稿人：晴夜の独行者

SECRET OPTION

将光标指向标题画面上的OPTION，按R1+START进入GAME OPTION即可。此法适用于每一代。

SHADOW使用法

选人画面时将光标指向问号，按5次START键后再选择。此法只适用于后3代。

MARIONET使用法

选人画面时将光标指向问号，按7次START键后再选择。此法只适用于后2代。

开启SECRET GAME 1

用SHADOW把后3代通关之后，在版本选择画面中指向《VAMPIRE SAVIVOR》，按住SELECT键再按START键进入。如果成功的话，标题画面背景将变为蓝色。

开启SECRET GAME 2

在《VAMPIRE HUNTER 2》中用MARIONET通关后，在版本选择画面中指向《VAMPIRE HUNTER 2》，按住SELECT键再按START键进入。如果成功的话，标题画面背景将变为蓝色。

开启SECRET GAME 3

在《VAMPIRE SAVIVOR 2》中用MARIONET通关后，在版本选择画面中指向《VAMPIRE HUNTER 2》，按住SELECT键再按START键进入。如果成功的话，标题画面背景将变为紫色。

DEE使用法

在已开启SECRET GAME的情况下，先进入SECRET GAME，然后打开SECRET OPTION，把里面的星星全部调满，之后回到选人画面，问号就会变成隐藏角色DEE了。

DEE的结局动画一定要看！这可是本作原创的啊！

NGC 火影忍者 激斗忍者大战！3
日版 投稿人：水瓶座の天使

快速赚钱大法

开启两人生存模式后，和朋友一起来玩这个模式，1场可以拿400两。这样打上25场就有10000两了，而打40场以上还会增加。如果只有一个人，打生存模式也能赚钱，只是要慢一半。

另外还有一种赚钱方法就是将难度调成1、回合调成1之后打记分的单人模式。这里推荐用红豆，她的连打技和超杀都相当好用，动辄就是数十连，这样打过去分数自然低不了，打过十万之后至少能拿到六七千元钱。如果不用红豆的话，大蛇丸、三代目火影也都可以用用。不过最好用的还是红豆。

这个游戏的隐藏要素可真贵啊，幸好赚钱也不难。

PS2 铁拳5
共通

在《铁拳5》里有很多出招表里都没写的隐藏技，这些隐藏技虽然并不厉害，但却十分有趣。不过指令也相当复杂，而且要求出招速度超快，很有难度哦。

键位说明：LP=左拳，RP=右拳，LK=左脚，RK=右脚，WP=双拳，WK=双脚。

风间仁的隐藏技

①←WP中→→←RP+RK或→→←LP+LK。

②←WP中↓↑←→。

③←WP中↓↑←→，成功后→↓↘RP。

④←WP中↓↑←→，成功后→↓↘RK。

⑤←WP中↓↑←→，成功后LP、RP、LK、→LP、LK、LK、LK。

⑥←WP中↓↑←→，成功后LP、RP、LK、LP、LK、RP、LP、RK。

←WP中↓↑←→成功时风间仁会摆出特殊动作，之后在6秒之内出招就行了。

三岛平八的隐藏技

LP+RP+LK+RK（气合）中↓↑↗LK、RK。

风间飞鸟的隐藏技

LP+RP+LK+RK（气合）中按住↘，然后快速输入WK、WK、WP，推倒对手后输入RP、LP、RP、LP或RP、LP、LP、RP可追击。此技防御不能，对特定对手有特殊台词。

吉光的隐藏技

LP+RP+LK+RK（气合）中←→↑↓WK，仅当对手为布莱恩时才能使用。此技也是防御不能技。

严龙的隐藏技

当对手为朱莉娅时，在LP+RP+LK+RK（气合）中快速输入RP、LK，严龙就会跑过去抱住朱莉娅。此技为防御不能技，命中后严龙会回复体力，但朱莉娅挣开后按LP可以进行还击。朱莉娅的还击技防御不能，无法闪避，威力为40，其后可以用任何连续技追加。

雷文的隐藏技

↓WP中←→↑↓WK。

↓WP为特殊气合技，此技须连续使用至雷文的声音变化后才成立，大家请仔细听雷文出招时的声音。大约连续气合7次就可以了。顺便说一句，此技发动后极帅。

严龙的悲情隐藏技，真是太爆笑啊！大家一定要看一看哦！

Xbox 弃民
美版

隐藏的多人游戏关卡

在主画面下进入设置选项的输入密码画面中，输入以下两条指令，便可开启两个隐藏的多人游戏关卡。

①←、左摇杆、X、←

②白、Y、X、黑

NGC NBA街头篮球V3 马里奥灌篮
美版

快速赚SP法

一般说来，每打过一次STREET CHALLENGE就可以拿到5万点SP，但整个过程很漫长。如果你开始一个新的STREET CHALLENGE，然后以最快的速度跳过每一天，这样最后只能拿到5000点SP。虽然得点变为十分之一，但所需时间却缩短了不少，只要多来几次就发了。与SP有关的隐藏要素如下表所示：

Bernard King	1500 SP
Bill Russell	3000 SP
Bill Walton	2000 SP
Bob Cousy	500 SP
Clyde Drexler	1000 SP
Connie Hawkins	500 SP
David Thompson	500 SP
Dominique Wilkins	2500 SP
Earl Monroe	1000 SP
Earvin Johnson	4000 SP
Elgin Baylor	1000 SP
George Gervin	2000 SP
Isiah Thomas	2500 SP
Julius Erving	4000 SP
Kareem Abdul-Jabbar	4000 SP
Larry Bird	4000 SP
Moses Malone	2000 SP
Nate Archibald	1500 SP
Pete Maravich	3000 SP
Walt Frazier	1000 SP
Wilt Chamberlain	4000 SP

NDS 任天狗
日版 投稿人：eniques

无限散步法

有很多人在玩《任天狗》时，都喜欢不断散步去捡好道具，不过这样很浪费时间。现在介绍一种网友发明的无限散步法，希望能帮到大家。

在决定散步路线时要经过公园，为了追求最佳效果，建议将公园归入快结束的路线上。这样散步到公园后，给狗儿换一个饰品，这时画面上会显示正在存档。不过存完档后只要你不回家，直接重开机后就又可以去散步了。而且上一次散步时捡到的物品也会保留，狗的饥渴状态和未散步前完全一样！

www.plumbook.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

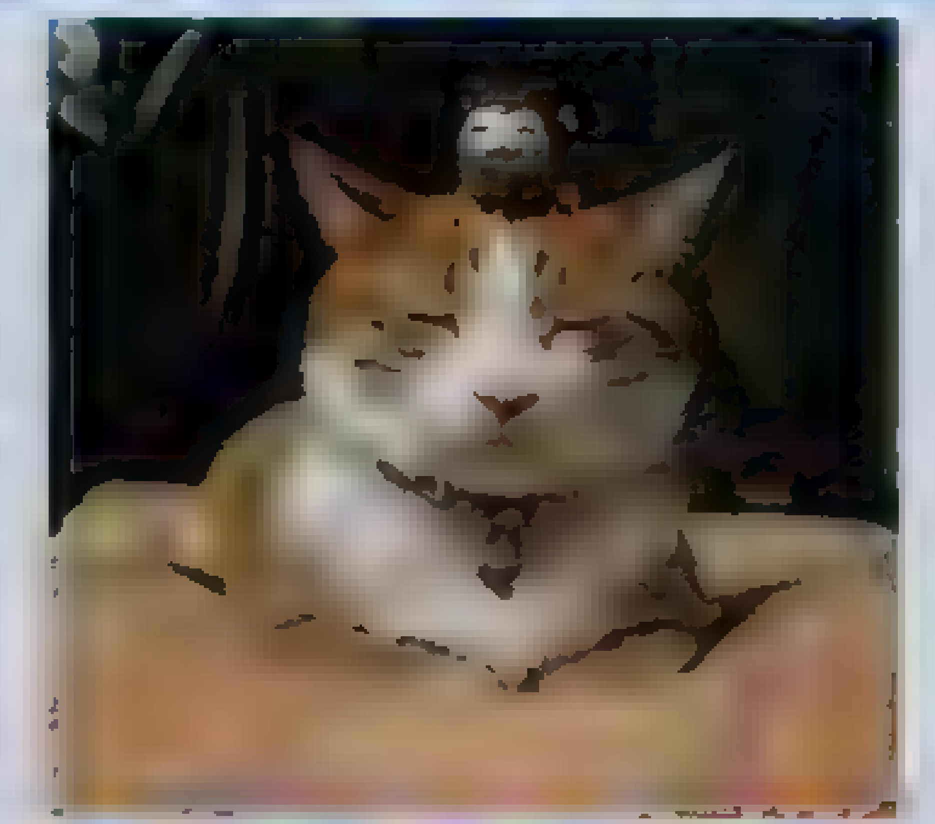
栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆高考在即，在此祝愿所有高三的同学都能考上自己心目中的理想学校！

☆由于本期杂志是7月AB合刊，所以从本期合刊上市到下一期杂志上市之间隔的时间要比平时长一些。在这段时间内就请大家耐心等待吧，有考试任务的读者正好可以抓紧时间复习备考。从六月底到八月初我们将迎来有史以来游戏最丰富的一个暑假，大家可得先做好一切准备啊！

☆20万大抽奖从本期起正式启动！最近收到部分来信要求纱迦在抽奖中给予照顾，不过我也是爱莫能助啊。说起来我既没有PSP也没有NDS，自己也很想中奖啊。（说漏嘴了）总之一切都要看运气啊，但大家可千万不要错过这个机会哦，不然可就真没希望了。（有关本次抽奖活动的详情请见本期杂志的第207页。）



☆不是我不明白，这世界变化快。上期刚在“读编往来”里说只有欧版的《MGS3》才有BOSS战模式，现在Konami就公布了《MGS3》的加强骗钱版《MGS3 生存》。前几天还梦到光荣和Capcom合并，醒后被编辑部内的众多“Capcom迷”一阵狂扁。不过说不定哪一天这也会变成现实哦，一年前谁能想到Namco会和Bandai合并呢？

本期编辑部流行游戏

《铁拳5》在编辑部内的人气持久不衰。众小编经过数月苦战，现在水平已经越来越接近——没错，就连来编辑部前什么游戏都没玩过的美编们现在水平也在向众小编看齐。每期设计封面的美编GG用雷武龙更是用出了心得，把这个日本评价D级的角色用得出神入化。

《NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战》虽然存在一些问题，但凭借N、C二厂在小编们心目中的人气依然大受好评。看到这么多熟悉的角色济济一堂，从来不玩《机战》的小编顿时就能理解为啥《机战》在日本这么受欢迎了。当纱迦看到来自《名将》的忍者翔跳起大放烟雾时，立刻回忆起当年他放“保险”的英姿，眼睛都差点湿了……

铁拳5	5人	胜负师、纱迦、沙罗、SOUL、GOUKI
WE8LE	4人	GOUKI、卡伦、阿迪、D·S
NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战	4人	纱迦、猫太、邪魔天使、阿修罗

想买次世代机？六千块钱拿来！

西安 卢鹏：亲爱的小编，你们好。随着次世代三大主机神秘面纱的揭开，次世代主机大战也由此拉开了序幕！三大主机各有各的特色，我们这群机迷的心情也随着主机而起伏。Xbox 360是三大主机中最早发售的，所以我想请小编大人帮我预测一下它的首卖价格会达到什么价位？小弟在这里谢了！

E3展上公布的三大主机可真是惊天地、泣鬼神啊！如此令人心动的主机，当然是应该全部购入才是王道。但现实往往是残酷的，能收齐三大主机的人实在太少，所以很多人都只能选择一台。小编们没有未卜先知的本事，看不出三大主机谁能笑到最后，不过这三台主机的首发价格却已经可以猜出个大概来。多少？6000元左右，当然是人民币。为什么这么肯定呢？因为当年PS、DC、PS2刚出的时候国内都是这个价格，这当然是奸商们搞的鬼了。所以想第一时间入手主机的人，就得有所觉悟了。

读编分享区

不能在PS2上运行的PS游戏名单

[南京 徐洋]听说PS3能运行PS2和PS的游戏，不过想必是不能保证百分之百运行的，因为有一些PS游戏不能在PS2上运行。我最早是用PS2玩PS上的《街头霸王ZERO2》发现不对的，后来上网查了查资料，才发现原来确实有很多PS游戏都不能在PS2上运行。具体情况看看这个网址就知道了：

http://www.scei.co.jp/corporate/info/list.html

基本上只有《街头霸王ZERO2》、《装甲核心MASTER OF ARENA》、《牧场物语 中秋满月》等几款游戏还值得一玩，所以基本上可以无视。

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

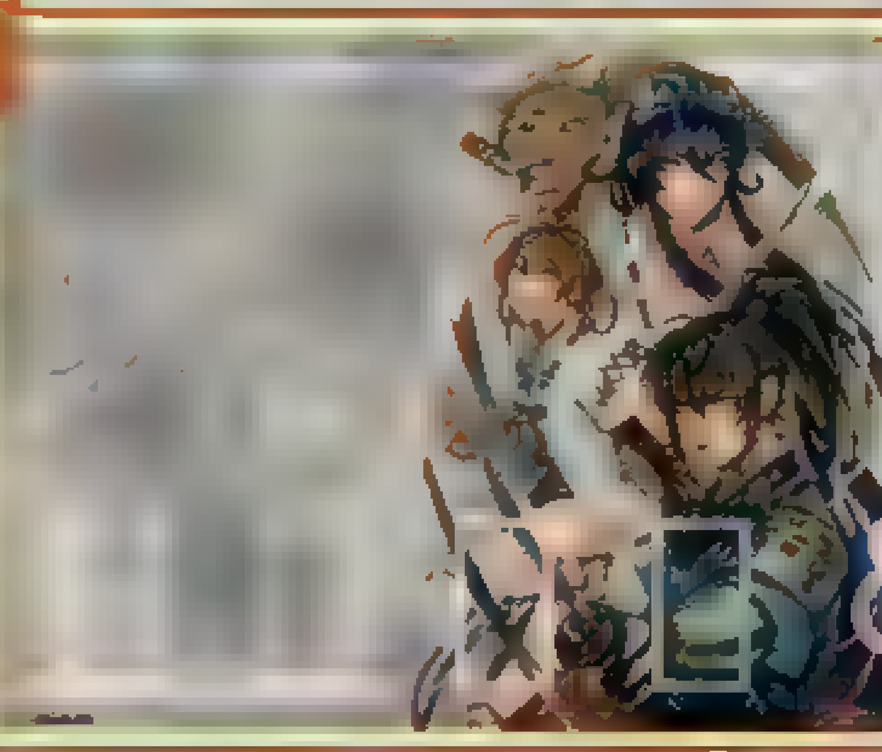
总第52～53期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78期、总第80～92期、总第95期、总第102期、总第105期、总第107～109期、总第117期、总第126～128期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

本期的壁纸推荐

彩京新作《战国CANNON》即将发售，在上一期杂志上已经介绍过了。游戏的人设相当出色，负责人设的司淳是在日本同人界有着很高人气的画师，他笔下的角色魅力十足。这次为大家推荐的壁纸正是由司淳绘制的《战国CANNON》壁纸。只要访问以下网址，便可以看到这两张壁纸了！

http://www.x-nauts.com/psp/cannon/main/dl/pepar01.jpg
http://www.x-nauts.com/psp/cannon/main/dl/pepar04.jpg





3DMGSM
www.plumbook.cn

苏州 137XXXX3013：看了上期的"特别企划"不禁感慨，现今小偷强盗这份很有"钱途"的职业也被帅哥美女占了大半江山，简直不给广大虽然样貌普通但是拥有远大抱负的热血玩家们机会嘛！（什么，那个谁说我自己诉苦别拉上你们，靠，我帅到这么惊天地泣鬼神你居然看不出来……）P.S.好想天天被琉库打劫啊*^_^*

说到第129期"特别企划"《天下无贼》，在此要进行一个小小的说明。有一些读者来信说他们买的杂志上出现了灵异事件：48页的洋格斯和49页的吉坦头上出现了蓝猫。其实这并不是印刷错误，只是D·S模仿范伟在电影《天下无贼》中的造型而已。

江苏常州 荆珂：任天堂太可恶了！典型的杀人不见血，骂人不说话。居然把自己的次世代主机叫做"革命"，这不明摆着嘛，那PS3和Xbox 360都成什么了？反革命分子啊！

请先息怒。我们都知道此革命非彼革命也，而且目前革命也只是一个代号，并非主机的最终名称。顺便向你丰富的想象力致敬。

宁波 135XXXX7404：夏天寝室蚊子太多，影响游戏攻关进度，迫切要求以蚊香作为赠品，拜谢！

果然是惊天地、泣鬼神的创意。不过蚊香有毒，随书赠送恐对读者有危害。

成都 138XXXX5666：自紫枫回来，我瞅他半天了，现在才惊觉：他是回来吃霸王餐的！因为他一个栏目也没做！

新读者可能还不知道，在此再次替紫枫申冤：其实紫枫是美编。从每一页的版式、图片到每期杂志的封面、赠品图案统统都是由美编负责的，他（她）们的功劳可一点也不小啊！紫枫从前倒也在杂志上写过一些东西，比如PS上的《枪下游魂 武装生存者》攻略就是他写的，不知还有多少人记得呢？

苏州 139XXXX7308：近年史艾老搞复刻，且销量不俗。真希望能够在PS2上复刻《FF V》，战斗时换装就像《FF X-2》一样的话绝对很棒，还有《FF VII》也希望重制。经典留给我们的不是几十个小时娱乐，而是一辈子的影响。希望小编有机会能代表我和全国的《FF》铁杆向史艾提议（我们是没机会的），这绝对是个好创意。

去年东京游戏展时Square Enix曾在会场上搞过调查，询问玩家希望哪些游戏复刻，当时纱迦和邪魔天使都不约而同地写道："希望复刻《FF VII》！"不过Square Enix目前只对中国的网游市场感兴趣，在TV GAME方面它是最不重视中国市场的厂商之一，所以提也白搭。

东莞 136XXXX7880：俺自从经过上次的"NDS传奇"后，就开始跟老师有交流游戏的习惯，而且他也是一个"机战饭"！有几次他用"不用做作业"和"加德育分"等条件诱惑我，要我帮他过《机战D》、帮他拿《OG2》的熟练度。我感慨万千："哪有这样的老师啊！"

这这这这太离谱了吧！我想绝大部分玩家都会羡慕得冲到东莞市教育局去将你们师徒二人当场举报吧！不过现在有老师帮你，等到了打最终BOSS高考的时候，可就没人帮你了！你可得小心啊。

134XXXX1302：我发现从PS时代到现在，各大主机画面最好的游戏往往是第一方厂商出品的游戏，如SCE的"《GT赛车》系列"、微软的"《光环》系列"，请多哥解释一下！

呵呵，很少在"读编往来"里露面啊。其实原因只有两个：一、对自家东西的了解程度自然要比外人熟悉一些，所以开发起来也格外得心应手；二、自家出的游戏不用向硬件厂商交什么费用，所以开发成本要省不少，正好变成技术投资。其实SCE和微软也做过不少画面一般的游戏，而《GT赛车》和《光环》比较特殊，它们都是该机种上的拳头产品，开发周期、投入资金都远比一般游戏要高得多，如果画面还不好就说不过去了。

赵洋：各位编哥你们好，在下是一名云南昆明的大四学生。经过上学期的痛苦煎熬和刻苦努力，我终于成功考上研究生了！上星期带上了早在一年前就已攒够的钱买了朝思暮想的PS2，激动之情难于言表！许多人都认为游戏是电子垃圾，把它与"玩物丧志"划为同义词。但只要做到"胸怀大志＋刻苦努力＋自控能力"，我相信游戏倒可以成为自己成功路上的伙伴。当然，成功少不了编哥们的指点，以后请多指教。

恭喜恭喜！我们小编之中也有考上研究生的人，与你真是志同道合啊！在电子竞技已经成为国家第99个竞技项目的今天，还有人把"玩物丧志"这种陈词滥调拿出来吓人么？像赵洋读者就是最好的反例啊！我相信未来会更好。

levelup.cn GENIAS：最近三大主机公布，这本来是游戏界的一大盛事，更是玩家们的一大幸事，没想到到处都吵个不停。你说PS3演示有假，他说Xbox 360机能不足，实在是看得人心烦。有个网友回得好："玩TV GAME的人本来就不多，还要吵来吵去。"是啊，难道我们真的是要"攘外必先安内"么？

上个星期看《天下足球》，里面介绍了皇家马德里队的队歌，节目末了主持人刘健宏特别加上一句："以后我们还会介绍巴塞罗那队的队歌的！"看到这里，我不禁会心一笑。作为半个同行，我能明白他加上这一句话是什么意思。网络的流行，使得消息传递速度加快，但同时也带来了太多不利因素。在此希望广大油炒饭们冷静，与其到网上吵架，还不如静下心来多玩一会儿游戏呢！

部分读者：为什么中奖名单上出现了我的名字，然而却迟迟收不到奖品？

再次申明一下，请参与"互动信箱"的读者朋友们注意：请务必将您的真实姓名、住址及邮政编码等如实填写，写平信的朋友也请将这些重要信息工整书写，如果字迹过于潦草的话则是会很容易出问题的哦。此外，还请大家尽量留下能让我们联系到您的电话号码（座机前面要加区号），这样一旦发生意外情况我们可以迅速解决。

南昌 胡翔：我作了一个调查，在我班上，了解TV GAME（只是皮毛而已）的不超过5个，而玩网络游戏的人至少占了80%。每天听着他们围成一团讨论网游的时候，总觉得自己很孤独。也曾怀疑自己是否应该随大流呢？在UCG的"读编往来"栏目中，我才发现其实玩TV GAME的玩家还有很多。看UCG，我才感到自己作为TV玩家的那份独特快乐！

所谓"独乐乐不如众乐乐"，胡读者此刻的感触大概也正是许多玩家的心声吧。而且我相信，仍然有着同样孤独感觉的朋友应该还有许多许多。希望大家能够懂得：即使寂寞，在远方黑暗的夜空下，一定有人和你一样，寂寞的人不同，仰望的星空却是惟一。

淮南 胡加琛：各位小编，你们好！刚才收到了你们给我寄来的明信片，并对我的问题作出了答复，我心里高兴极了。这不，这节是自习课，学生们都在独自看书，作为班主任的我只好向女生借信纸给你们回信了，要不是我已结婚的话，估计他们又要瞎猜……

呃，这位老师，刚刚我们收到了这样一封来信："各位小编，你们好！这节是自习课，老师在讲台上不知在给谁写信，于是我就趁机小心翼翼地掏出纸和笔来……"

贵阳 罗索夫：紫枫还真是有很多小动物呀，难不成有了家室的人都会变得比较有爱心？

嗯，这种说法有些片面，其实大多数没家室的小编们对待紫枫的小动物也是很有爱心的哦，譬如我就经常一边抚摸着小动物们的头一边流着口水自言自语："似乎越来越肥了耶……"

凤翔 李强：在我们部队中，犯禁后一旦被指导员发现便是恐怖至极的处罚·"金刚伏魔咒"。据说曾有一位前辈因看了某游戏杂志而被指导员撞见，不仅没收了他的书，还叫他到宿舍外谈心教育。三小时后，该战士回来便用头撞墙，战友们忙上前制止："为啥想不开啊！不就是一本书咯！"他面无表情地回答："指导员对我谈了三小时的思想认识，竟没有一句是重复的！"

好可怕的"金刚伏魔咒"啊，印象中似乎只有《大话西游》中的唐僧和坐在我身后的纱迦才有此不传之秘。这里顺便提供一条无责任秘技：倘若您遇到上述情况，只需举起UCG大喊"般若波罗密！"即可化险为夷。（此乃广告）

北京 曲超：128期14页新作发售表中PS2游戏一栏竟出现了两个四月份，这错误是不是很低级？希望在审查中能认真一些，尽量不要出错，出错也要出得有水平一些，这种错出的令人很不爽。

只要是错误，甭管是有水平还是没水平的，都是我们的过失，该罚！



www.plumbook.cn

读编语录

某编：“小子，过来聊聊先……”

“哦，这不是最帅的胜负师大大嘛！好，给你个面子，看镖！”

胜负师大人打开飞镖信条一看：“期待榜超级大奖寄这里：重庆市……张宇（收）”

——张宇读者的这个武侠小说般的开场白很好地吸引到了小编们的注意力。

星夜肯定是在妈妈怀里长大的孩子！

——看过上期“特别企划”中星夜的遇盗史后，洛阳的顾嘉敏读者感叹不已。

因为BASARA技＝无双技，所以BASARA＝无双，那么《战国BASARA》岂不是等于《战国无双》？

—和纱迦排《战国BASARA》前线的美编在看过文字后惊呼。

别只看贼吃肉，也要看贼挨打！

—某编为自己开脱“罪名”时的惯用台词。

猥琐，非常猥琐！

——《逃学威龙2》里周星驰对吴孟达的评价，用来形容《半熟英雄4》非常合适。

给点汤药费，我帮你搞定。

某些不擅长动作游戏的小编在遇到难关时，经常遭到达人们如此“恶意勒索”。

一句话点评

To 《泪之指轮传说 贝里克物语》：玩这游戏时我有一种在电视上玩GBA的感觉，过分朴实的画面和混合行动方式是其最大特点。作战时爽快感度的不足让人郁闷。

—贵阳读者

To 《狂城丽影》：古有狗仗人势，今有人仗狗势！ ——顺德 137XXXX9423

To 《火焰之纹章 苍炎之轨迹》：战势如棋三思行，史诗如歌字字凝，只想一笔写河山，留待闲人去论评。 ——贵阳 138XXXX0352

To 《零 红蝶》：玩过此游戏后，我已经可以当一名职业摄影师了。哎！又多学了门专业课，前途无忧啊！ ——咸阳 135XXXX5876

To 《生化危机4》：[如梦令]昨夜打怪无数，想买一些弹药，试问卖弹人，却道金钱太少。弹药！弹药！应是无限才妙。

咸阳 135XXXX5876

To “《恶魔城》系列”：叩响绝美与奇幻的门扉，聆听神秘古堡中的回响，贵族驾驭永恒的黑暗，鲜血洗涤不灭的罪恶 ——LEON

6月B“每期一猜”答案

上次的“每期一猜”中奖者是河北玉田的赵洋，图中人物是Square的PS游戏《神佑擂台》里的李书文，本作的英文名称是《Ehrgeiz》，发售于1998年12月17日。

下期预告

《游戏机实用技术》2005年8月A



龙背上的骑兵2

完全攻略 + 剧情小说

机密武装



PSP最强FPS登场



重装机兵传说 砂尘之锁

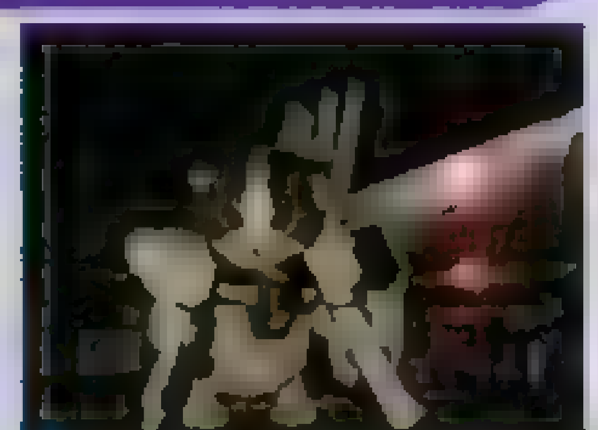
消逝十年的METAL传说

精彩特企特稿连发！

8月A新装闪亮登场！

Gamehal

《重生传说》感动了我



秀雅天使：各位小编，你们好啊！今天是我们考试的第一天，考的是语文。作文的题目是“XXXX感动了我”。我先花了两分钟考虑写游戏会不会有生命危险，然后毅然下定决心，一篇“《重生传说》感动了我”挥笔而就。同学们个个佩服我的勇气，并为我的生命安全担心。回家后略加整理和修改，现将“大作”发给你们，请各位看看。（纱迦：勇气可嘉。但从理论上来说，你的语文挂定了。阅读此文前请先默哀三分钟……P.S.你不会是在高考时这么写的吧？）

对于游戏，我向来只是一个很好的旁观者。也好，这样我能抛开纷繁的战斗，用心体会剧情带给我的感动。

对于《重生传说》的期待，只是基于对“传说系列”的一贯支持。真没想到它给我带来了那么多意外的感动。一个人类和兽人和平共处的世界，因为野心家的一场阴谋的仪式而出现了越来越深的裂痕。似乎只有其中的一方才能带来和平。到底该怎么办？不断的战斗与思索展开了……

“生命是没有颜色的。”这是主角之一安妮的父亲巴斯医生生前常说的话。安妮不明白，我也不明白。直到变成阿卡绥的克莱尔在绞刑架前说了那番话，我才真正明白并感动：

“我们人类与兽人过去曾以邻居、好友的身分一同走过了共存的道路。而如今我们却打算开始互相斗争，而理由却在于种族的不同而已。种族究竟是什么？虽然我们的外貌有所不同，但我们拥有同样的欢笑与泪水，我们的心都是一样的。我认为，身体只不过是容纳人心的一个器具而已。如果真有种族的话，我们就不会分为人类和兽人，而是在大地上生长的‘生命’这样一个种族……”

很久没有听到这么触动人心的话语了。游戏的最后，维格接受了变成了兽人的克莱尔，迪特雷拒绝了那个只有人类的“完美”世界，安妮明白了父亲的话，希露妲视曾经被自己厌恶的半人身体为荣耀，人类和兽人又走到了一起，将这个世界领向了光明。意料之中的结局，我却分外欣喜。因为我和游戏中的人们一起明白了：心与种族毫无关系，每一个生命都是一样的，没有颜色！我们和周围的每一个人一样，都是同样的生命！

聘 编辑团队继续扩招

成为UCG和掌机王的一员吧！这里为你准备了施展的舞台！

转职条件

- 英语能力强，能胜任翻译工作
- 游戏通关和研究能力出众
- 有丰富的游戏业界知识及良好的专题策划能力
- 有优秀的文笔，能将游戏的精彩传递给读者
- 擅长团队合作

转职方法

符合以上条件者请速发转职申请至：hr@ucg.com.cn或730000兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

转职申请

- 个人简历一份
- 能反映文笔水平的游戏推介文章一篇
- 能反映策划能力的专题企划方案一份
- 另外，请在简历中注明自己的外语能力、擅长的游戏类型及游戏名、除游戏以外的其他爱好和特长。

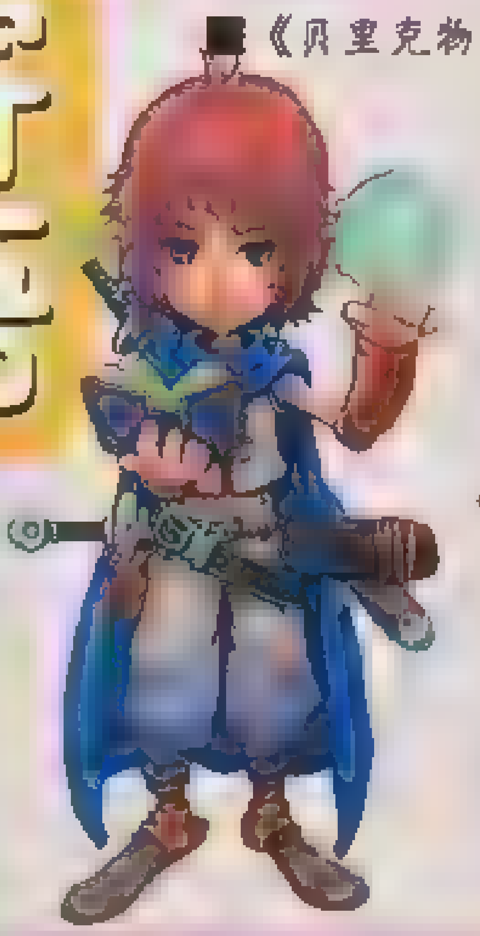
www.plumbook.com

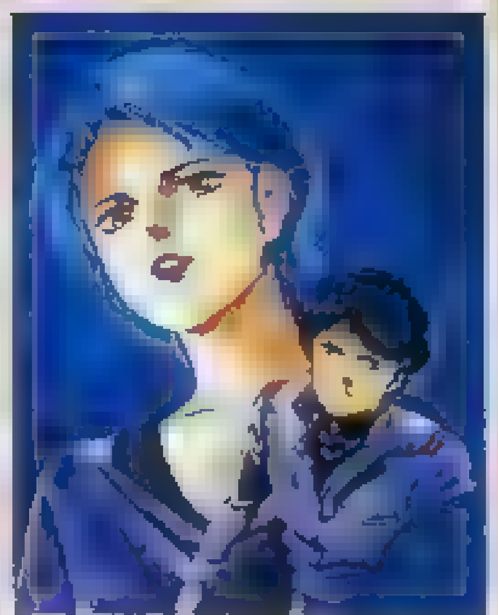
小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



沙罗





▲现在回忆起来，凤和史黛拉的命运真是一样悲惨。

■《贝里克物语》顺调攻略中……虽然游戏还是很好玩的，不过系统的变化很大，难度显得不够大众化。并且流程出乎意料地长……回忆起当年玩一代，只用了四五天就通关的情景，现在心里还颇不是滋味……

■本月最值得高兴的事——《勇者斗恶龙》的正统系列小说集全。至于什么时候才能将它们看完，我想大概是明年或者后年吧……

■又要对《高达SEED命运》发一下牢骚了。5月28日播放的这一集剧情，完全就是抄袭《机动战士Z高达》嘛……史黛拉根本就是凤的翻版。再这样下去，说不定日后就会再出现一个罗莎美的翻版了……

纱迦



▲《灵魂能力III》又有新消息公布，但因版面限制而做不了，真是痛苦啊！



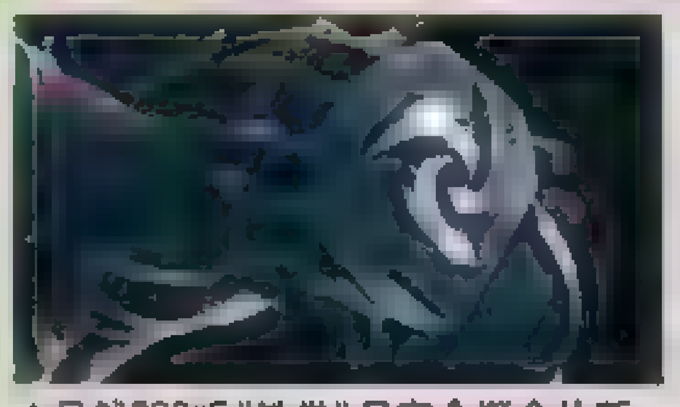
☆合刊忙完之后，可以稍微休息一下了。这几天一定要把《NAMCO × CAPCOM》打完。不过这个游戏可真长啊，差点儿没把做攻略的邪魔天使给累死。其实作为系列第一作，真的没必要做这么长……

☆至今为止《铁拳5》认真练过的角色有：风间飞鸟（称号：爱妻家）、尼娜（称号：治愈系）、袋鼠（称号：练习用）、严龙（称号：大爆笑）。感觉《铁拳》和其他3D格斗游戏比起来，最大的不同就在于有很多有趣的角色。在此力推严龙胜利后按○键的胜利姿势。^_^

☆在朋友的介绍下看了《静留、なつきを語る》，惊异地发现原来"男人婆"进藤尚美的声音也能如此好听。我说K社啊，那个《战国无双2》也该有消息了吧？什么，你说要等《真・三国无双4 猛将传》出了才有消息？

（注：进藤尚美曾配过《战国无双》的森兰丸、《机动战士高达SEED》的卡嘉莉。）

胜灵师



▲虽然PS3版《铁拳》只有个概念片断，不过已经让我YY无限了……



Ⅰ最近好像有挺多人关心秦坦的，我想从我口中透露出来的消息会更有说服力，他自己一般只会说些客套话。秦坦现在状态挺好，请各位放心，胜秦二人组不会辜负大家的期望的。

Ⅱ上次小编寄语中说自己会在合刊里写一些《铁拳5》部分角色的使用心得，不过因为得了病毒性感冒，损失了几天宝贵的时间，所以只能尽力去完成其他的工作内容了。当然，《铁拳5》这样的游戏挺值得沉淀的，晚点写应该也不会有什么损失。

Ⅲ本次E3的确有太多震撼了。当然，这种震撼基本来自硬件方面，至于软件嘛，亚洲玩家十分关心的游戏从比例上来说还是少了些。不过这倒让我对今年的TGS充满了期待。

Ⅳ已经决定在截稿后回家看看，休息休息，这应该会是相当难忘的一个假期吧！

Ⅴ"昨天我们决定 明年我们要一起去巴黎 要先锻炼体力 谁都不许感冒 不许生病 打工赚钱 准备行李 带着地图 坐上飞机 要去巴黎"[《一起去巴黎》侯湘婷]

SOUL



▲随着次世代主机的相继发售，HDTV一定会越来越便宜，更来越流行。



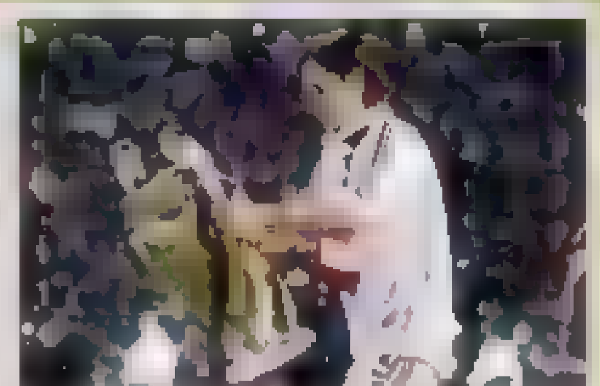
■能够在现场亲历三大硬件商的发表会实在太不可思议了！SOUL甚至到现在都太不相信自己曾经亲身参与了这些具有历史性意义的发表会。在发表会现场，我不禁有这样的疯狂想法：这时候冲上台，那自己可就在全球游戏玩家面前出风头啦。当然，想归想，自始至终，SOUL都是老老实实地坐在现场拍照的……（^_^）

■"只要我们努力，电子游戏将超越电影、电视，成为未来HDTV时代的娱乐主导者！"这些言论出自微软的J・Allard。当时还半信半疑，但见识了E3上PS3的宣传影像，以及X360的实际游戏画面之后，SOUL开始进一步认同这一观点。因为只有电子游戏才是将HDTV的表现能力发挥到极致的娱乐方式！

■《星战前传Ⅲ》美国首日票房达5000万美元，成为美国影史上单日票房收入最高的电影。。全美3700家影院，计9400家影厅同步上映了这部影片。全球共有50个国家进行了同步上映，并在周末扩散到104个国家……《星战前传Ⅲ》是不是好电影？是！但说《星战前传Ⅲ》依靠商业运作来获得更大的成功这一点也是真的。

邪魔天使





▲不知道什么时候才能再看到这样的镜头……

◆冠军杯的决赛看得人血脉贲张，我还真没看过如此戏剧性的比赛，爽！

◆收到同学从美国寄来的原版《指环王》，据说他还有套精装版，要以某条件与我交换……真kuso。（＝＝）

◆这期都被《NAMCO × CAPCOM》充斥着，看着屏幕上那些叫得出名字的角色还有那些叫不出名字的角色都有种莫名的感动，这应该就是这款游戏的魅力所在吧。

◆游戏狂潮就要来了，希望自己不要被它冲得支离破碎……（>_<）

◆《SEED D》是越来越逆天了，某"鸡"居然用光剑格挡激光，顿时无语……不过越来越期待他们在《机战》里的表现了。(\^o^/)

多边形



▲小岛秀夫还将继续担任《MGS4》的制作人，这下就放心了，严重期待！



○从美国回来之后的差不多一周时间里，多边形每天都在凌晨4点左右醒一次（这个时间差不多是洛杉矶时间中午12点左右），时差的原因导致合刊制作期间比较痛苦。

△在洛杉矶一家玩具店里看到了原版"孩之宝"的变形金刚，不过都是绝版货，最便宜的那个"铁皮"都要600多美元，看得多边形这叫一个口水横流啊……

□在美国看了一场原汁原味的《星战前传Ⅲ》，感觉不错。不过感受最深的还是美国人民对"星战"的狂热，尤达大师的每一记出手都能引得他们大呼小叫，真不愧是国民级的电影啊！

×想知道更多UCG E3 TEAM在美国的趣闻，请翻阅本期由多边形撰写的游记《洛杉矶夜未眠》，说起这个游记的标题……原本想起名《洛城榴莲香》的，至于原因嘛……请到游记中寻找！（^_^）

星夜





★PS3的影像实在是震撼，比我期望的还要强一些，要是现在的游戏就能做到那样的画面，不知道以后的PS4能达到怎样的境界呢？

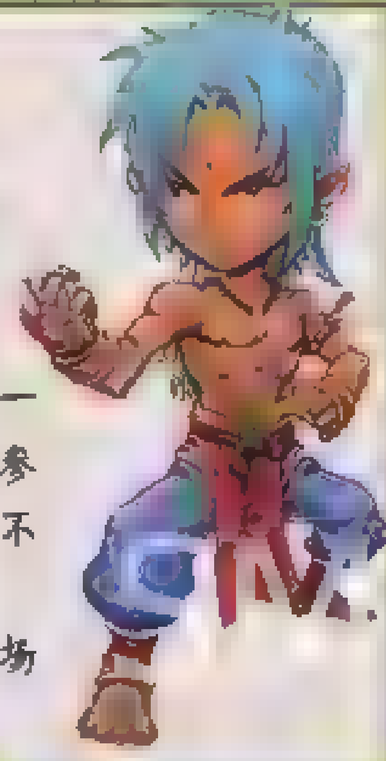
★从5月12日Xbox 360公布到现在将近3个星期一直都没怎么休息过，做完这期杂志后一定要好好休息几天。可惜天太热，看来最好就是躲在房间里睡懒觉了。

★竟然漏掉了《S.W.A.T.》这么经典的影片，Olivier Martinez扮起囚犯都能那么帅，不愧是法国版布拉德・彼特。说起来最近的《天国王朝》、《星战前传Ⅲ》也一直没有时间去看，应该恶补的影片实在是太多了。

阿修罗



▲假面骑士过渡鬼……



从E3回来以后就一直在忙杂志的制作，26号出的那些游戏基本上都没怎么好好体验，看来在下一期的工作开始前有必要恶补一下了！

《超级机器人大战OG》的OVA第一卷已经出了，实际效果可以说是喜忧参半吧……第二卷将会在8月底推出，不知道会有什么样的改进呢？

《ALPHA3》的主角机和主人公怎么还不公布啊！龙虎王还会登场吗？等待新情报公布时的心跳速度可真是快啊！

www.plumbook.cn

阿迪



1.这次的E3合刊感觉比上一次更累。我想是因为有了次世代主机公布和新软件阵营的消息。能够亲身经历主机的世代更迭，这令我感到非常高兴，再累也是值得的。

2.《贝里克物语》真是一款不错的战棋游戏。有难度、强调战略性，玩起来需要充分开动脑筋思考。虽然本作在命中率、能力成长方面令人有些遗憾，但是从画面、音乐、系统这三大方面来看，《贝里克物语》值得推荐给广大喜爱战棋类游戏的玩家一试。



▲同事们都说，怎么欧文一走，利物浦就拿了欧洲冠军呢。我只能说，世事无常，人生往往就是这样的。

3.高考就要到了，祝愿广大学子能够如愿考出理想的成绩。耐心一点吧，再等一阵子就能开心地玩了。

★从3:0到3:3，只需要6分钟。在赛前，阿迪是看好AC米兰的，因为无论从哪一方面来看，AC米兰都要胜过利物浦。但很遗憾的是，事实再一次教育了我："足球是圆的。"

[illegible]



◇PSP的《大众高尔夫》真是好玩，不愧是PSP软件销量冠军。国内接触高尔夫球游戏的玩家应该不多，打过高尔夫球的读者更是凤毛麟角。不过在这里我还是推荐拥有PSP或PS2的玩家体验一下SCE自家的《大众高尔夫》，这算是一种比较超脱的休闲，同时也可以享受在大自然的环境下精确设计高尔夫球运行轨迹的爽快感。目前我和多边形正沉迷于PSP的高尔夫球竞技，呵呵……



◇这话只能放到小编寄语里悄悄说：我怎么感觉PS3的造型设计（第一印象啊）像是国内某无名洗衣粉作坊临时弄出来盛放高效增白剂用的铝盒子……随口说说啊，第一印象而已，嘿嘿。

◇与国外同步看完了《24 SEASON 4》，剧情依然精彩纷呈，高潮迭起，不过已经感觉到明显的公式化和套路化了。在欣赏包杰克（香港翻译）的离奇经历的同时，心里默念道：你就折腾吧，反正时间到了必然一切都搞定。

◇再次感谢levelup.cn上的朋友们对我和UCG的支持和鼓励。

GOUKI



●能够参加各大硬件厂商的发表会，亲眼看到任天堂"革命"以及索尼的PS3向世人公开，那种感觉真的是很棒！

●在E3展期间最奇妙的事情莫过于自己17号就看到了《潜龙谍影4》的影像……天啊！

●亲历了利物浦创造奇迹的全过程，太疯狂了！这样的大悲大喜，简直怀疑有心脏病的人能不能承受得住！阿隆索打入扳平的点球的时候，自己也情不自禁地振臂高呼！感谢红军能为我们带来这样一场惊天动地的比赛！

●和朋友组队参加全市范围的"百事5人制足球争霸赛"，估计等大家拿到这期杂志的时候就差不多要开赛了。去年因为受伤而错过了，希望今年能够有好运气！



●[马拉多纳醒目！]

各位世界著名球星对于马拉多纳评论的精华摘要

克鲁伊夫："(我)作为一个球员，任何一方面都无法与他相比。"

罗马里奥："我和巴乔确实称得上是球星，但绝对不是超级球星。现今足球界内能称得上超级球星的只有马拉多纳一个人。"

舍甫琴科："……不管怎么说，足球比赛不是靠一己之力就能拿下来的。能做到那种事的，这世界上只有一个名叫马拉多纳的球员，而我的名字是舍甫琴科。"

卡佩罗（冲着卡萨诺）："别再用后脚跟耍球了！你不是马拉多纳！"

猫太



▲好可爱！不知道在《FF XII》中的"戏份"如何呢？

◎为了赶本期的《永恒玛娜2》攻略，猫猫又杀害了自己不少精神细胞，看来在接下来的休息日里应该呆在寝室里好好补充一下呢！同时希望大家提出这次攻略的意见。

◎看到了E3上的一段PS3版《索尼克》演示，那画面实在让猫猫感动得快流下眼泪了。《刺猬阴影》、《索尼克冲击》和《索尼克GEM》……Sonic Team我爱死你啦！



◎为了小克正准备玩《NAMCO×CAPCOM》，听小邪说小克和小坎在本作的实用度相当高，尤其是"枪"宝箱……

◎猫属性预言——凶！信仰是一种让内心拥有寄托的行为，所以大家不应该歧视他人的信仰。

◎又感冒了，今年来已经患了3次，看来的确需要锻炼锻炼，增加一些"抗体"啊！

卡伦



■前几天买东西的时候感觉到左肩上有个东西在爬，本来我以为只是个小昆虫，因此随手拂了一下想将其打下去，但随之而来的，却是右手中指的一阵剧痛。就这样，在经历了十余年的时光后，本人终于又一次被蜜蜂蛰到了（—_—）……

●从下期开始，对于卡伦来说，真正的游戏狂潮便要降临了。6月16日：《龙背上的骑兵2》；7月7日：《樱大战V》；7月14日：《第3次超级机器人大战α》；7月28日：《零 刺青之声》＋《影之心 新世界》；8月4日：《格兰蒂亚3》；8月25日：神话传说……

在精神为之振奋的同时，恐怖的攻略地狱也要来临了……

★最近总算是抽出了一两天时间，将已经有数年没有追着看的奇幻小说《风姿物语》连载至今的部分完全阅览完毕，现在小说的进度是第十五集第八章，而据作者罗森所言，整部作品将在第二十一、二集结束，看来，又要等数年的时间了……

◆当拿到这期杂志的时候，高三的读者们大概已经走进高考的考场了吧。在这里，卡伦衷心祝愿各位都能够考上自己心目中理想的大学。

D·S



▲近期收到的宝物——可爱的似颜绘。

〓看过最近几集的《高达SEED Destiny》后，不禁再度被新剧情的大胆"借鉴"打败了……这飞鸟真和史黛拉简直就是《Z高达》中卡缪和风的翻版。照这样下去的话，史黛拉二代目的登场似乎也指日可待了－－+

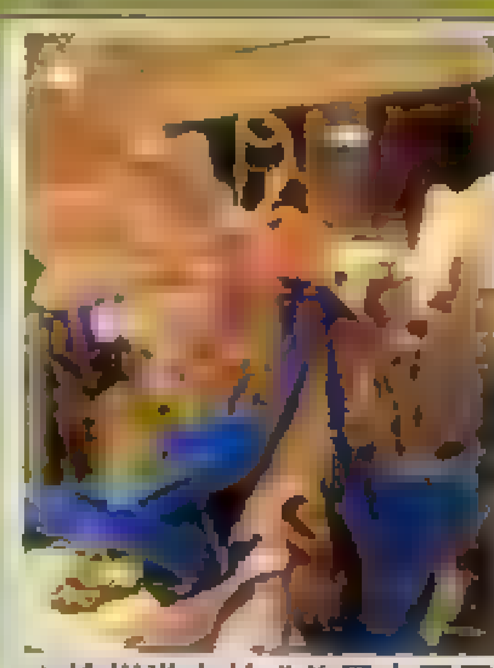
〓听说某编能联系到齐全的动漫周边模型店，遂让其帮忙问一下有没有藤枝菖蒲（《樱大战》中最喜欢的角色^^）的模型，结果被答复曰："……您还是自己做一个吧"。无语……－－b



〓去影院观看了期待已久的《星战前传Ⅲ》，那20：9的宽屏幕与环绕声道果然不同凡响，彻底让我领教了这部史诗级科幻片带来的震撼，而心境也随之与主角阿纳金产生了强烈的共鸣——无论结局如何，那种绝不向命运妥协的魄力与亲手保护所爱之人的责任感永远都是正确的。

〓【你是藏在心灵深处的潜流 总出现在我最平静的时候 难道情感也像蓝色大海 最深处是最乱的开头】——《潜流》(何璐)

[illegible]



▲杭州举办的"首届中国国际动漫节"上展出的《我的女神》精美手办，真想去现场看一看呀。



◎有鉴于本月P少爷刚做了"孩子它爹"，那对"银狐"夫妇也刚刚生下了一窝新的宝宝，这几个家伙最近的情绪都不太稳定（大概是兴奋吧，我揣摩），有关它们的照片就暂停一期了，顺便也在这里跟大家一起祝福一下它们及那几个刚刚诞生的小家伙吧（突然发现身旁有某编流着口水在向其他人宣传兔子火锅的好味道）。

◎刚刚使用QD重温完金庸老师的《倚天屠龙记》，除了感叹于老师的情节构思之强，之后剩下的就只有双眼的疼痛——QD屏幕好小。

◎近期继续沉迷于《超级大战争2》之中，可惜限于天资，经常会出现一个关卡要连续奋战上好多次才能勉强通过的情况，为此被某人作为笑柄而时常拿出来打击偶，信心渐渐就要消失殆尽了。

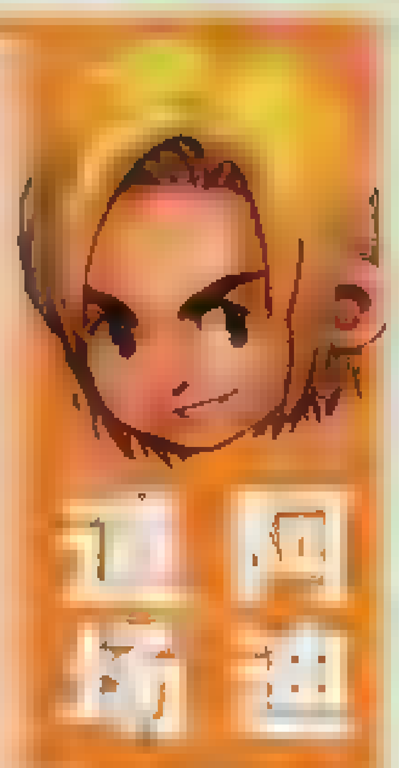
www.plumbook.cn

电子竞技场 ESPORTS ARENA

心技体智 电子竞技精髓所在

出征

栏目主持：阿迪



ESWC 2005的《PES4》项目已经拉开了全国预选的帷幕，各赛区都展开了激烈的争夺。而即将参加《GT4》北京总决赛的各位车手也摩拳擦掌准备大干一场。祝愿这次的中国代表团在法国总决赛中能够赛出水平、赛出风格，无论在顺境逆境下都要保持良好的心态。在这种压力巨大的赛会制大赛中，稳定的心态对于选手水平发挥的稳定性，甚至超水平发挥都是重要的因素之一。祝大家过关斩将，为国争光。



▲ESWC 2004的中国代表团合影。

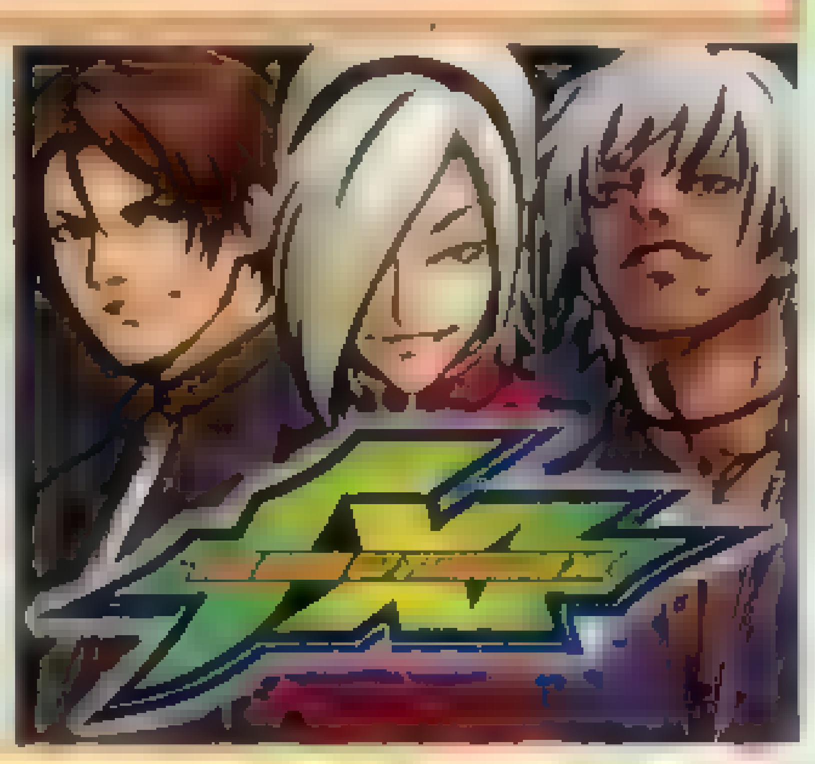
本期是为2005年E3特别制作的合刊，电子竞技场特大号也为大家准备了丰富的内容。首先，经过热心同事D·S和责编的协助和讨论后，日后每一期的电子竞技场都将恢复“电竞新闻网”栏目。我们将致力于通过该栏目向大家递送各种家用机与街机的竞技游戏、赛事新闻，使大家在忙碌的生活中通过这些新闻掌握一些世界上或自己身边的信息。

究竟ESWC是什么？电子竞技世界杯的名头虽然响亮，但或许很多玩家都还未曾对其有一个全面的认知。关心我们的电子竞技，除了玩游戏之外，就让我们从了解世界级电子竞技赛事开始。

斗剧'05的系列报道将以本期的中国斗剧预选承办方DieGame的一篇正式总结来拉下幕布。通过半年多以来的系列报道，阿迪很想了解一下各位读者对于斗剧和我们报道斗剧所采用的方式的看法，希望能在Email、平信、短信上与大家交流想法。你的反馈是我们改进的依据，下一次我们将会做得更好。

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

第十一届世界格斗大会序幕拉开



《格斗之王97》、《格斗之王98》作为“《KOF》系列”中的佼佼者，当年几乎称霸了大江南北的街机厅。“《格斗之王》系列”在今年正式更换了游戏代数的记数方式，发行方公司SNK Playmore已向日本专利局注册了新的商标和《格斗之王XI》的游戏LOGO。《格斗之王XI》于5月14～15日设置试玩，并在官方站点上收集玩家意见。京、ASH、K'是《格斗之王XI》的主要人物。他们在新作中将会有一番龙争虎斗。

希望国内的机房能够早日引进该作！

江湖风起云涌 剑客再决高下



SNK的经典刀剑类2D格斗游戏《侍魂》系列终于展开了新作《侍魂天下一剑客传》的公开测试！在我国喜欢“《侍魂》系列”的玩家不在少数，而且多数是从九十年代初期的街机厅时代走过来的。对于当时的《真·侍魂 霸王丸地狱变》的轰烈情景依然历历在目。

系统变更点

■选择角色后，在“スピリッツセレクト”（选择剑质）中可以选择“剑”或“怒”。“剑”的特点是必须进攻才能使必杀槽增长，A+B还能使出完全防御的特殊能力，属于重视进攻的剑质。而“怒”则可以使出威力巨大的超斩。

■对战时是由挑战者来选择是否打开道具选项，如果打开的话，飞脚会随机向场内投掷道具。

■体力槽下方有一条剑气槽，该槽显示为绿色时攻击力降低，橙色时攻击力正常，红色时攻击力MAX！

新角色追加

■中国的王虎强劲复出！他的大刀又将虎虎生风地挥舞在敌人的头上了！

鬼魂力量 VS 混沌时代

于2005年5月27日展开测试的《SPECTRAL VS GENERAT ON》（《鬼魂力量VS 混沌时代》，是由DEA FACTORY发行的一款业务用对战格斗游戏（以下简称为《SVG》）。《鬼魂力量》和《混沌时代》都是出自DEA FACTORY的人气游戏，此番兄弟阋墙、同门之争，一定非常惨烈。



■本作的原创系统包括“カオス・ブレーキング(Chaos Breaking)”、“カオス・カウンター(Chaos Counter)”、“时之封印”。

■从目前公开的影像和试玩感受来看，本作的系统类似于目前日本的国民级格斗游戏《GGXX#RELOAD》。《SVG》是以多段连续技辅以华丽的画面效果来营造对战的激烈气氛，其中各角色必杀技的全屏幕特写会带给各位FANS爆炸性的冲击。



我们的电子竞技世界杯

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

文 ESWC 中国组委会

ESWC全称Electronic Sports World Cup，译意是电子竞技运动世界杯，简称电竞世界杯。它是由世界闻名的竞技营销公司Ligarena(法)于2002年在法国创立，这之前Ligarena一直致力于推动世界范围的电子竞技运动，曾经成功创办品牌"Lan Arena"，从1999年至今已经成功举办了7次，在世界范围内获得广泛的认可和赞誉。虽然ESWC是世界三大电子竞技联盟中起步最晚的一个，但也却是进步最快的一个。2003年首届ESWC世界大赛非常漂亮的开局使人们在惊叹法国人的做事效率的同时，也对这项年轻的赛事的未来充满了期望。而到了2004年，更加成熟的ESWC在规模上进行了扩展，完善了制度，以远远高出人们期望值的表现再一次让世界为之侧目。无论是参赛选手还是媒体舆论，都给予这项浪漫国度里举行的赛事相当高的评价，短短的两年时间里，ESWC已经开始接近这个领域的巅峰，成为一项由包括中国在内的11个理事国发起、超过60个合作伙伴的国际文化活动。



[illegible] 竞技就是永远在同一起跑线上的项目。[illegible] 过一定时间量的练级提升你的角色级别，从而获取对应的优势，但是电子竞技项目竞赛的特点却完全不同，所有的选手从坐在电脑前的那一刻起的所有条件都是平等的，一切只能靠你的个人能力去和其他玩家对抗。

正是在这种公平竞争的条件下，本着追逐更高竞技水平的原则，ESWC组织才应势而生。和国界分明的WCG以及商业化的CPL相比，ESWC选了一个中间化的道路，就在保留国际化的同时，也在一定程度上从人性角度考虑了个别地区的特殊情况。事实上这也是ESWC能够获得成功的主要原因，让自己的规则更加人性化，才能吸引到更多的参与群体。

[illegible] ESWC的规模也是最大的，无论是2004年的[illegible]赛区，还是2005年目前已经确认的2[illegible]个赛区，都远远超过了同级别的其他大型电子竞技赛事。而这依然不是ESWC中国组委的最终目标，让ESWC覆盖到中国更多的城市和吸引更多的人群，这是一个永远没有终点的追逐过程。

[illegible]



■陈志良与王早行在ESWC2004上分获PES3项目的三、四名。

[illegible] 用游戏机领域发展的 [illegible] 使(PES3)和(GT3)成为 [illegible] 竞技项目并列为三大主流项目 [illegible] 项目，要知道 [illegible] 系列的游戏登上国际大赛历史上 [illegible] ESWC对家用游戏机领域的重视程度由此可见一斑。突破传统观念的封锁，进一步拓展电子竞技的玩家群，这就是ESWC目前首要考虑的行事方针。让自己的改革按照玩家的[illegible]进行，ESWC一直在如此地发展着。



www.plumbook.com

现场旁观者

记斗剧'05决赛之行

文 DieGame
图片 DieGame 编 阿迪

2005年5月2日早晨10时许，浦东国际机场。再有20分钟，一班飞往日本东京的客机即将起飞。就这样，载着国内无数街机玩家的希望，载着三位通过“斗剧中国预选赛”胜出的中国代表选手及随行报导的DieGame的工作人员，飞机呼啸着掠过上海的上空，驶向远方的目的地。再过2天，便是著名的日本街机格斗游戏大赛“斗剧'05”决赛开赛的日子。该项赛事自2003年起已历三届，随着其影响力的不断扩大，开始逐渐受到越来越多国家和地区的街机格斗游戏爱好者的关注，除了正在奔赴赛场的中国玩家之外，还有美国、法国、韩国、中国台湾等国家和地区参与其中。其规模之大，俨然已经开始从最初的“日本国内最大规模”向“街机格斗游戏的奥林匹克”发展。自从上海街机游戏网站DieGame于03年末开始申请“斗剧2004”中国地区的参赛名额，中国玩家已是第二次参加“斗剧”这项赛事，凭借上海一些游戏机房的全力支持(2003年的中国预选赛店铺为卢工电玩和烈火游戏机娱乐、2004年为烈火游戏机娱乐和正阳游戏)，我们的玩家才能得以走出去，与国际顶级水平的玩家较量，感受游戏王国的氛围，寻找差距认清问题，进而促进国内街机游戏业的发展。

游戏无国界 斗剧'05



交流、学习，怀着虔诚的心，一行人降落在成田机场。前来迎接的是日本斗剧方面的中国预选负责人上野梧。上野也是玩家出身，相信很多侍魂玩家在上海侍魂堂的主页上看到过关于日本玩家来沪参加比赛的事迹。他，就是其中之一。在为中国申请“斗剧”的海外预选名额的过程中，这位早已隐退的剑客付出了许多辛勤的汗水。由于并非受雇于斗剧事务局，完全是利用业余时间来联络中国地区预选的各项工作，他甚至没有收过一分钱报酬。这在惜时如金的日本，是很多人无法想像的。如果说，第一次的申请是因为有时隔七年的“《侍魂》系列”游戏最新作入选“斗剧”，是出于他个人对《侍魂》这款游戏的热爱、出于他与上海侍魂玩家的交厚。那么这次，则完全是超越了语言、国界和游戏项目的障碍，纯粹为了中国街机玩家能与日本玩家交流。这份真挚的热情、大孩子般的天真，在今天是显得那么的难能可贵。上野梧，希望大家都能记住这个名字。

差距来自全方位 斗剧'05

这次“斗剧'05”中国代表参加的是《街霸Ⅲ 3rd》和《KOF NW》两个项目的角逐。选择在决赛前两天赴日，就是为了能让选手与当地的玩家交流、切磋，以及适应日本残酷的街机比赛环境。很可惜，作为这次带队的DieGame在比赛开始前这段时间内，未能联络到当地玩家的《KOF NW》相关活动供中国代表选手参与，甚至在日本遇到了KOF顶级玩家“S田”，当面询问有何《KOF NW》相关的活动后也被告知“没有”，“《KOF》系列”游戏在日本街机格斗游戏界的地位可见一斑。所幸《街霸Ⅲ 3rd》的活动多如牛毛，这让本次的街霸代表“周易”战队受益匪浅。

2日傍晚，按照预定，“周易”战队参拜了东京《街霸Ⅲ 3rd》活动的中心之一——GAME NEWTON。这家位于东京都板桥区的小型机房的店长松田泰明是本次“斗剧'05”的实行委员之一，并将负责决赛时《街霸Ⅲ 3rd》项目的实况解说，甚至届时《街霸Ⅲ 3rd》项目使用的游戏基板等硬件，都是由该游戏机房提供的。在国内观看了无数遍的对战录像，



有的就是出自这里。面对NEWTON，“周易”二人显得有些激动。尽管NEWTON的店铺规模不是很大，但不少于5台的《街霸Ⅲ 3rd》对战台，而且又全部是国内难觅踪影的“旧基板”版本，相信只要是该游戏的爱好者，都难以掩饰此时此刻的兴奋和激动。因为是周一晚上，而在日本并不是所有人都能得到5・1黄金周的连休假期的，NEWTON内显得有些冷清，只有不多的玩家。“周易”坐下开始了踏上日本土地以来和日本玩家的第一次对局。几轮对局过后，先前的紧张感慢慢褪去，取而代之的是对日本玩家平均实力的感叹。“周易”战队的小易在街霸中文网论坛中发的“日本之行个人感想”帖中就提到“随便拉哪个去上海玩基本上都可称王”，此言不虚。渐渐地，机房内的人多了起来，忽然听到一边有人交头接耳，猜测正坐着对战的两个生面孔是否就是中国的《街霸Ⅲ 3rd》代表，原来正是NEWTON的店长松田泰明驾到。经过简单介绍，店长便开始忙活上了，一通手机接一通手机，四下联络玩家，甚至连当天休息的店员jiro也被强行唤来与“周易”对战。正在这时，又有一位带眼镜的玩家匆匆赶到NEWTON，店长介绍道：“这便是《KOF》的著名玩家'S田'。”不知是闻讯赶到还是碰巧路过，“S田”听说有这次“斗剧'05”的中国代表在这里便提出要对战《KOF NW》，但不巧的是《KOF NW》的代表朱佳鑫此时正前往其他一些《KOF NW》名人可能出没的游戏机房寻求对战机会，“S田”显得颇有些失望。而在得知“周易”战队的周荣亮是中国斗剧预选赛《KOF NW》项目的第三名后，“S田”便邀周对战。由于众所周知的按键位置问题，国内《KOF》玩家除了斗剧出线选手外都使用与日本不同的键位，周荣亮自然也不例外。了解到这一情况后，松田店长马上命令店员将《KOF NW》机台一边的键位改为中国式，以便让周荣亮能与“S田”对战……放眼望去，NEWTON并不宽敞的店铺内贴满了各种比赛的告知、对战表和海报，历

年"斗剧"店铺预选的出线奖状如军功章般列在一旁。根据对战表的人数便可想像在平时比赛时，店内是如何的热闹非凡。可以说，就是因为有这样的店长，有这样的游戏机房，才使得日本的街机游戏文化经久不衰；才使得街机玩家能有足够的、良好的土壤生存繁衍。相比之下，国内实在是有太多的地方需要借鉴。

罗马非一日建成/斗剧'05

3日，预定计划中的一次小小远征开始了。东京邻近的埼玉县蕨市的机房マジックタウン2001（Magic Town2001），是当地《街霸Ⅲ 3rd》玩家团体KRD的活动据点。只需交200日元便可参加《街霸Ⅲ 3rd》的Free Play，活动将从早上11点到晚上9点。这不言而喻将是一天超高强度的修行。当12时许到达机房时，已有二、三十位玩家到场，五台《街霸Ⅲ 3rd》的对战台整齐地排作一列，对战没有一刻停息过。即使是Free Play，日本的玩家也很有秩序地排队按次序进行，没有人会去霸机，除非靠实力，输了便会自动起身换人。通过一天地狱般的对战，"周易"对《街霸Ⅲ 3rd》玩家有了更进一步的了解，事实证明所谓日本的"国民游戏"并非浪得虚名，而能算得上是"国民游戏"的又何止是《街霸Ⅲ 3rd》一款，更何况现在无论如何都已经不能算是该游戏的全盛时期了。由此可见，一些对于国内街机玩家水平盲目乐观的论调纯属坐井观天。更可怕的是：晚上7时许，当"周易"即将离开マジックタウン2001时，参加Free play的人数已经达到了七十多人，而且还有陆续赶来的。除了六、七位是第二天将要参加"斗剧'05"《街霸Ⅲ 3rd》项目决赛的选手之外，大多数都是名不见经传的普通玩家。而在对战过程中，这些"斗剧"选手则是完全没有必胜的把握的。当然，利用阿Q精神也可能会有些人把上文这句话理解为"日本'斗剧'选手的实力不过如此"。此外KRD的成员还表示，因为当天东京有大型比赛，所以来的人比较少，平时一般都有百人以上。也就是说，在日本可能一个地区的一个游戏机房里某一款街机游戏的玩家人数，都要比国内该街机游戏玩家的总数还要多。能清醒地意识到距离，也算是不虚此行了。

千里之行 始于足下/斗剧'05

终于，5月4日的太阳缓缓升起，为期两天的"斗剧'05"的决赛正式拉开战幕。江东区的"DIFFER有明"会场容貌依旧，当清晨的第一缕阳光斜撒在会场正门上方手捧一柄长矛的雕像上时，


▲斗剧 05会场外观　位于东京都江东区的differ有明会场。

来自世界各地的斗士们便开始在这里集结，准备着一场没有硝烟的激战。火红的舞台上没有刀剑弓马，取而代之的是崭新的街机游戏筐体。会场的中心悬挂着四面投影屏幕，正对东西南北的观众。手持观战指南手册的人或站或坐，三五成群。墨绿色的手册封面上赫然印着"斗剧'05 FINAL"的字样，册子内记载了当天的日程安排、情势分析、用语解说、选手资料、对战表等详尽的内容。会场的灯光渐暗，音乐响起。一切都按部就班地进行着，观众和参赛者共同享受着这份盛宴。

结局1：《街霸Ⅲ 3rd》中国代表选手"周易"战队在决赛第一轮被"ラオウ军汚物处理班"战队的先锋"渋谷ブロリー"（春丽）一挑二淘汰出局。

结局2：《KOF NW》中国代表选手朱佳鑫在决赛第一轮被关西的猛者"カオル"淘汰出局。

不想花费太多的笔墨在这两场无足轻重的决赛第一轮较量上，尽管它属于数千公里外一个有5000年文化历史的泱泱大国的代表选手，这两场比赛的胜出者也在之后的比赛中马上被其他选手淘汰，没有留下任何痕迹。至《街霸Ⅲ 3rd》的四强和《KOF NW》的八强，海外选手全灭，就像从来未曾参加过一样。留下更多的篇幅，是想让大家知道一些更有用的内容。



日本人的"恐韩症"/斗剧'05

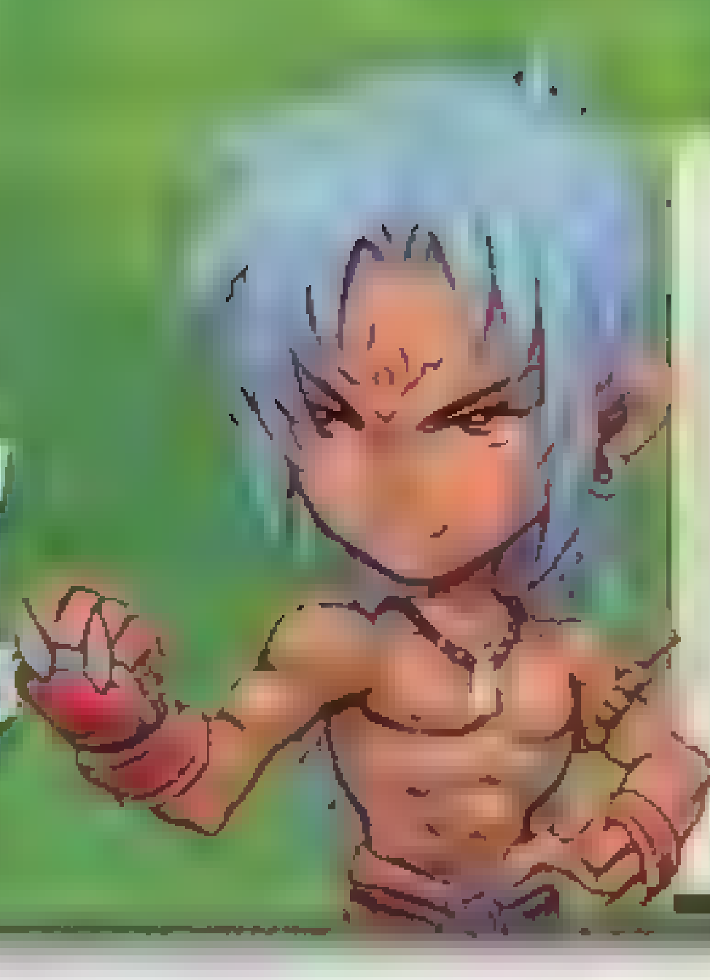
韩国的《铁拳5》代表选手Nin(STEVE)来了，1对63，他轻松地拿下了冠军，自始至终，他的脸上没有一丝表情；目光，没有斜视过任何屏幕以外的地方；直至获胜，才如释重负般地呼了一口气，这是他惟一的面部活动。发奖仪式上的感言也仅仅是一句韩文的"谢谢"(ko ma su mi da)。同样作为海外选手，我们应该为他感到骄傲，是他打破了街机格斗游戏日本玩家不败的神话。同样我们也应该感到自惭形秽，感叹我们的选手为什么不能像他一样心无旁物。他，才称得上是一名真正的玩家。《KOF NW》的决赛变成了日本的关东关西大对决，八强时的形势为一名关西选手和七名关东选手。正如"ウー"选手的出线感言所写，他是在为明年关西斗剧选手的交通费而奋斗，尽管最后以毫厘之差与奖金失之交臂，但是没有人会责怪他，相反，他将成为关西玩家心目中永远的英雄。我们不禁要问，我们的选手又是在为什么而奋斗？也许想过，也许没有。《CFJ》的决赛本来被认为是最乏味的，同样在今年6个项目中该游戏的评价和受关注程度也不是很高，但是日本玩家以他们出神入化的表演化腐朽为神奇，让这么一个游戏的决赛变得如此精彩纷呈，目不暇接。在我们翘着二郎腿一边发牢骚说《CFJ》有多烂，一边又继续蜷缩到一角打我们的《KOF97》时，我们是否想过我们有权利下这个结论吗？至少如果日本玩家想下这个结论的话，他们有。梅原大吾和小川就是《街霸Ⅲ 3rd》和《GGXX//RELOAD》这两款游戏的代名词。不论过去，现在，还是将来，"ウメヌキ"战队和"マヂリキャプタ 小川"战队的获胜再次用实践检验了真理。斗剧的《VF》项目一直充满着神秘色彩，自有斗剧以来，所有的《VF》项目决赛都是以一方战队的先锋一挑二结束战斗的。今年，也不例外。去年跟随"jin""不劳而获"取得"朱雀"称号的"いのっち"，今年如法炮制为自己和战队成员赢来了"玄武"的称号。究竟这一恒例将在什么时候被打破，作为观众的我们将拭目以待。同样是在发奖仪式上，"いのっち"不假思索地说出了他的获胜感言"ko ma su mi da"，这是之前《铁拳5》冠军韩国选手Nin的台词。顿时语惊四座全场爆笑，但是欢笑之余，也露出了日本玩家的遗憾。同样是作为3D格斗游戏界的先锋，日本的VF玩家成功地捍卫了他们的荣誉，而铁拳玩家则在家门口翻船。"いのっち"的发言，一半是玩笑，一半则是对日本铁拳玩家的无情鞭策。你甚至可以体会到日本铁拳玩家在那一刻的心情，知耻而后勇，相信他们一定会在跌倒的地方再站起来。日本玩家是有这种精神的，正因为这种精神的支撑，很多人才能达到那我们无法企及的高度。那我们呢？我们呢？我们呢？

回来了，一切都结束了，"斗剧'05"落下了帷幕。憧憬过也好，向往过也罢，这就是结果，这就是"斗剧"。也许我们可以再接再厉，明年一定不会是这样的结果了！对，至少不会再差了，因为这已经是最差的了。希望通过此行我们能学到什么，[illegible]学到一些什么，而不是好了伤疤忘了疼。

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

这一次要说三件事！第一件：为了报道E3，阿修罗有一个星期的时间不在国内，所以对于有的投稿回信会比较迟，请大家见谅！第二件：有一些读者问起我们栏目对于投稿的反应期是多长——一般来说，从你发出投稿时开始计算的一个月是我们的标准反应期（指Email，平信约为两个月），如果这一个月之内出版的两期杂志都没有刊登你的作品，就说明这次你的投稿没有被采用！第三件：本来预计这期合刊上本栏目的容量为4页，但是由于E3展的内容实在太多，所以阿修罗只能再度舍弃《编辑部的故事》，在两页的空间内为大家放上这半个多月来投给我们栏目的精彩画稿！希望大家能够理解！

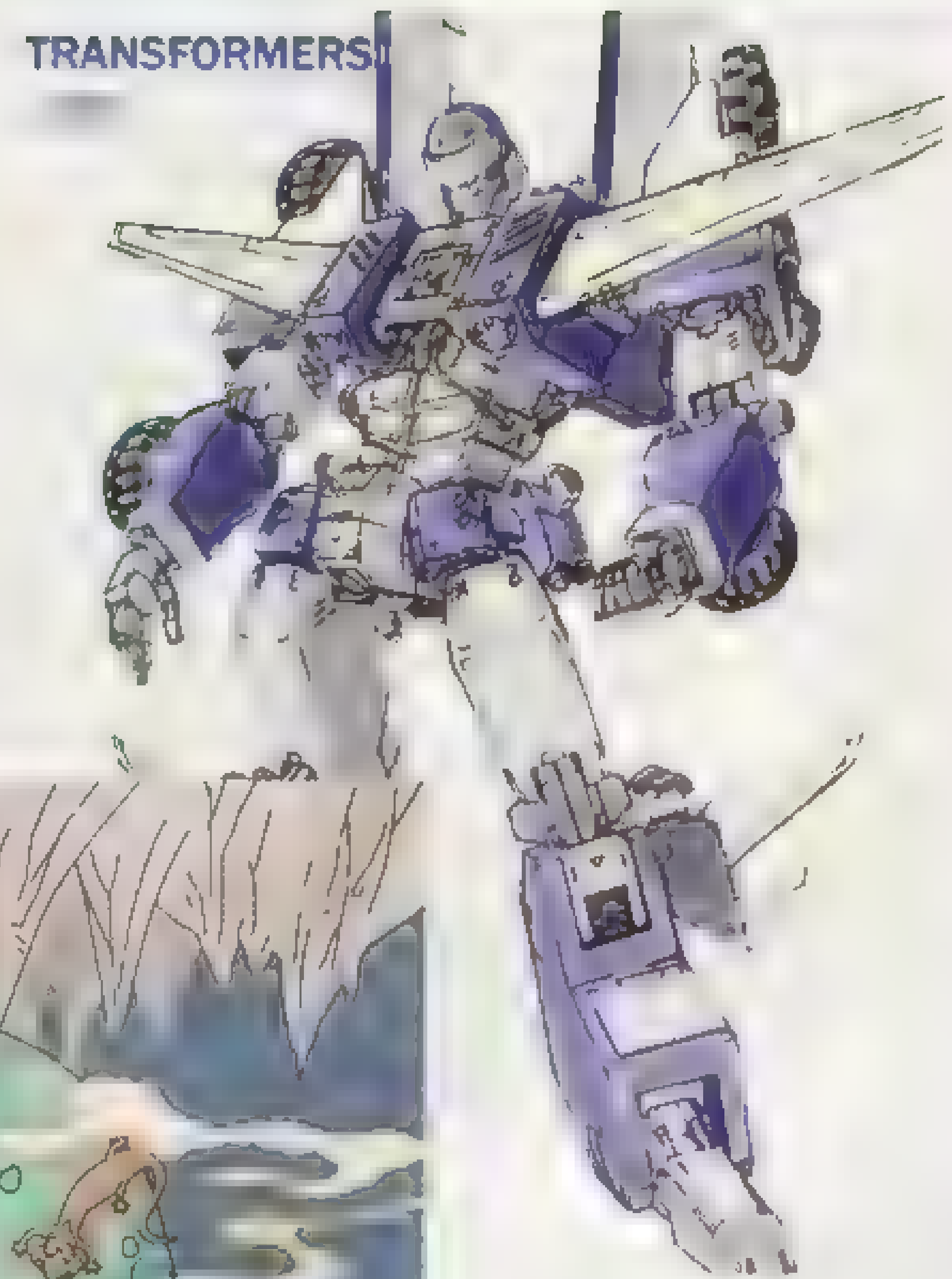


◀噢！你那忧郁的眼神、稀疏的胡碴子（根本就没有吗）……虽然手部的结构好像有点问题，不过这脸部神情的描绘可真是让人惊叹啊！

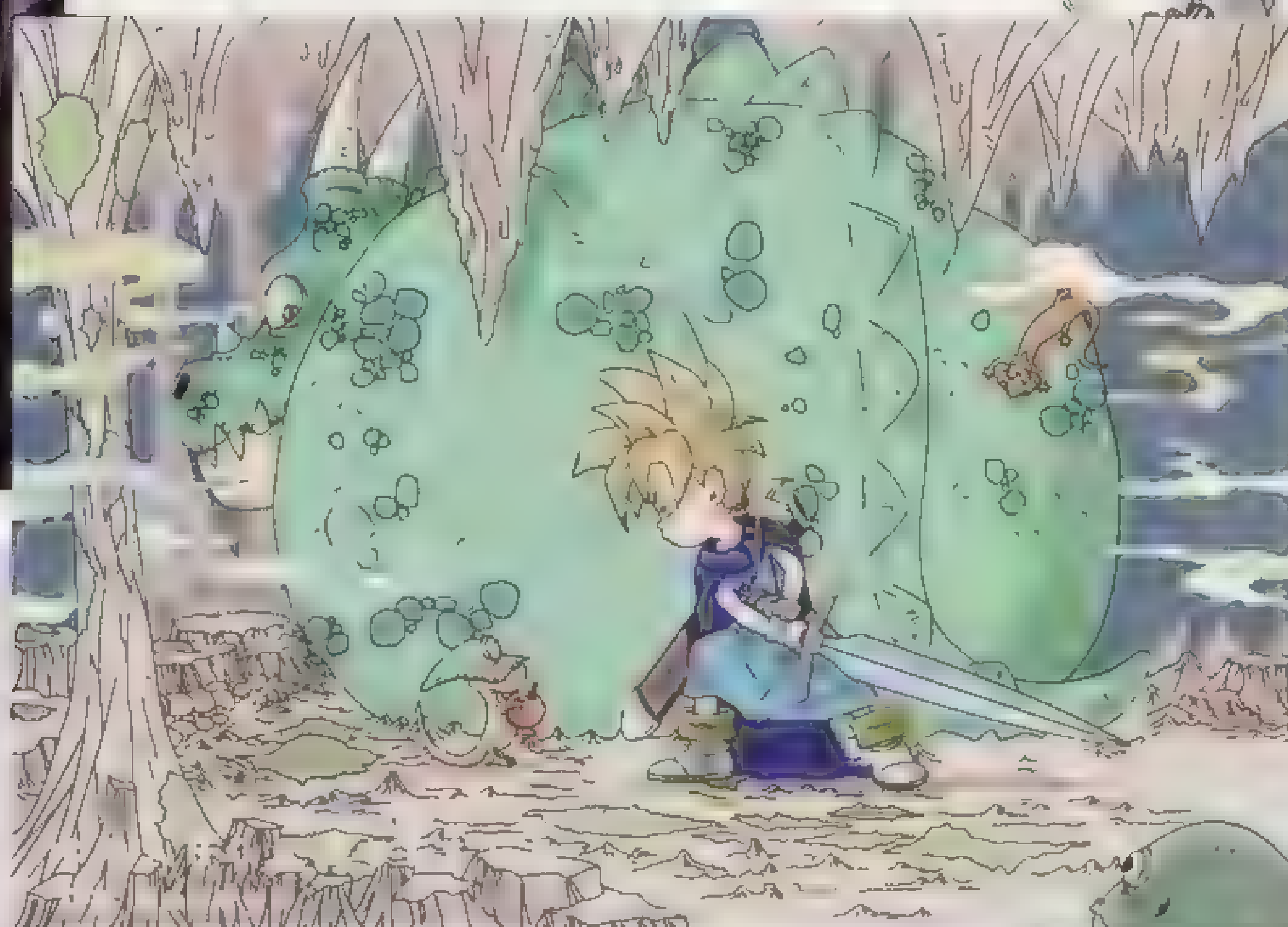
◁ 昆明·琛帅帅

▽ 南京·KAZUYA

◁ 长春·SIX-V



▼Oh,my god！这真的是KAZUYA的画吗？卡哇伊……说起来鸟山老师最新的作品是Xbox 360的《蓝龙》，不知道游戏好不好玩呢？



▲虽然作者说是《头领战士》里的六面兽，不过阿修罗总感觉自己印象中六面兽的脑袋不是这样的……另外，作者应该在金属的质感描绘上再研究一下！

▽ 杭州·苍真



◀《武藏传Ⅱ》风格的艾雪。老实说，这个艾雪看起来比《武藏传》原画中的那些角色还要漂亮些呢……

◁ 北京·戴明烁

◁ 天津·SPIKE

▼临摹得很到位的稿子，缺点是在肤色中加入了太多的黄，这让春丽看起来像是什么病一样，再加少许粉红也许会好一点吧……





▲原本年纪并不大的星彩MM被画成了熟女，这……苍真的画风虽然很有特色，不过和我们杂志对封面的风格要求略有一些差别……

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（要包括邮编和真实姓名，Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。



◀ 应景的一幅图，两个女武神的确都拥有各自的FANS，不过要想让Namco和SE再像这次的《梦幻大决战》这样合作，希望渺茫啊……

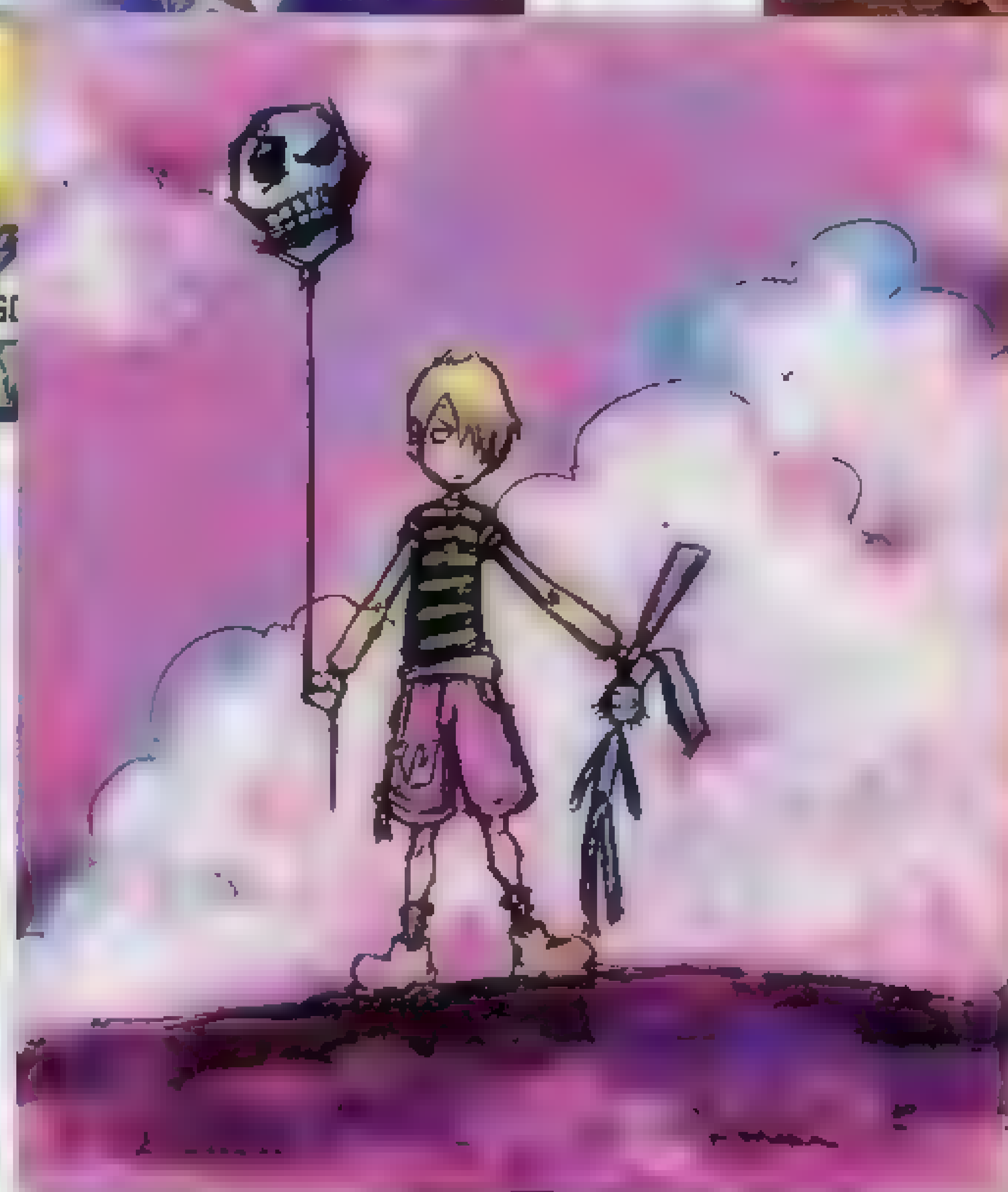
△ 杭州・阿修兰



▲董同学说自己因为玩PSP而很久没有画画了……该打该打！有个伟人说得好啊：画画、玩游戏，两手抓两手都要硬！

◁ 保定・赵楠

△ 武汉・董绍华



▲以《ONE PIECE》为主题的画稿，风格独特，充满了幻想的色彩！不过，这天空的颜色也太暧昧了吧……

◁ 云南・艾博凯



▲运用电脑绘图软件来上色以及增加特效的CG图现在已经不是什么新鲜的东西了，不过这幅图中的一些特殊效果还是蛮有味道的！



◀ 画得很随意，不过似乎很符合杨格斯这个盗贼的性格啊！眼神真是很传神啊！

△ 成都・sin



▲杰杰最近一段时间很忙哦，都很少给我们栏目投稿了！这次他给大家带来的是《凡人物语》的同人图。

△ 广州・杰杰



◁ 广州・TOTO

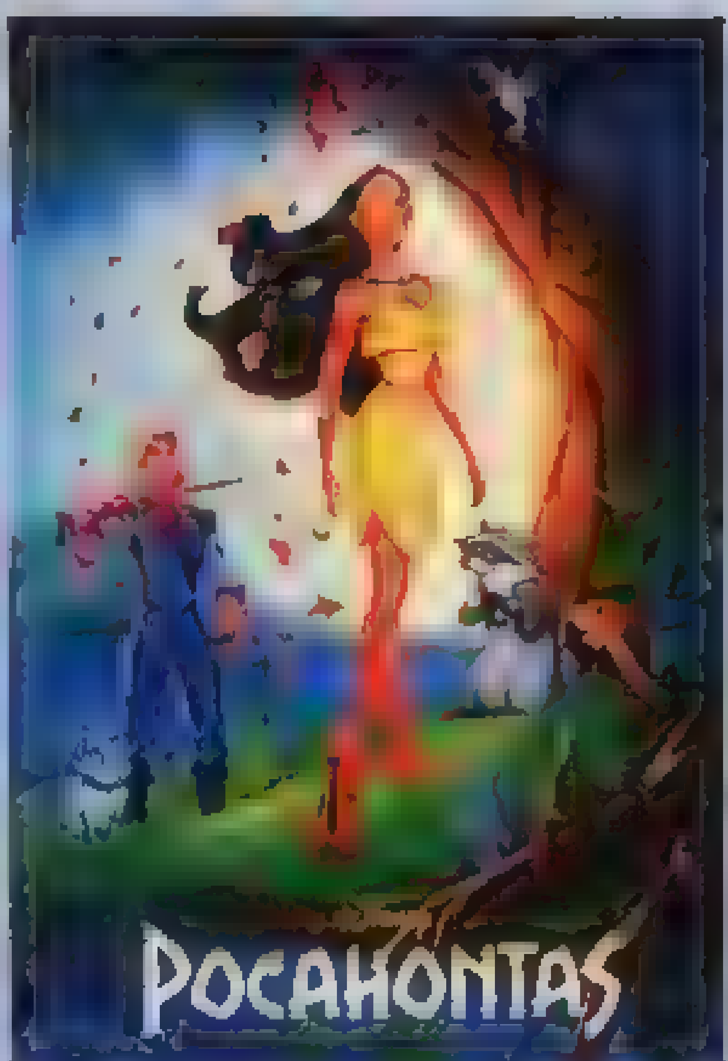
◀人物的特征把握得很到位，不过作者应该在作画结束时对于不要的线条进行及时的清理，要不然画面看上去就会非常脏……

动漫情报站 A.C.EXPRESS

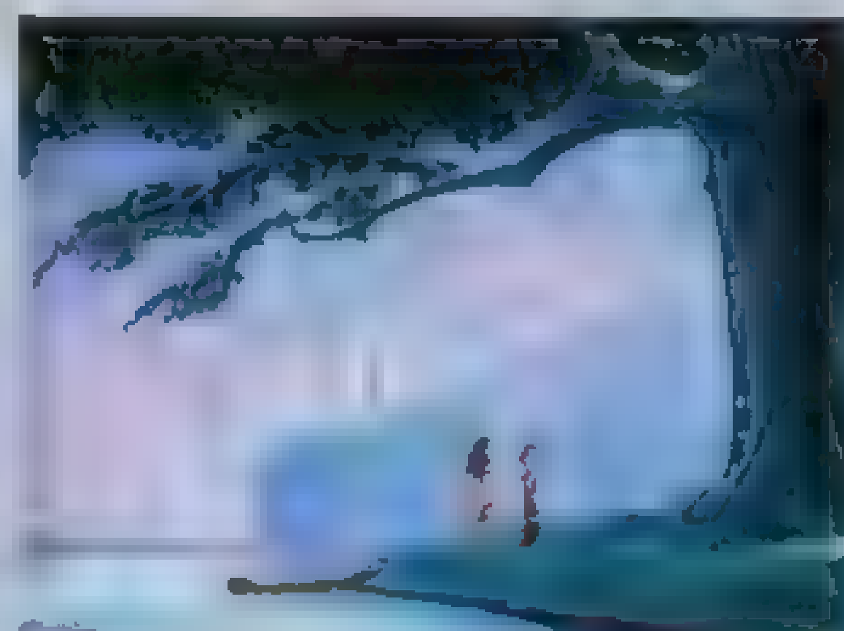
在上期报道《墨子攻略》将被改编成电影的新闻时，卡伦也顺便看了一下这部慕名已久的漫画。正如各方评论所言，本作的剧情非常出色，尤其是前几集的攻城战部分更是如此，但卡伦总觉得结尾略微仓促了一点，另外……刘德华的外形完全和主角革离天差地别呀，如果让徐锦江来演还差不多……

另外，著名PC游戏《Fate/stay night》也将被改编成TV版动画了，具体的消息将在6月26日公开，同类型的《AIR》和《君望永远》的动画版的素质都非常之高，希望这部以剧情见长的游戏在改编为动画后也能够取得不错的成绩吧。

《风中奇缘》十周年纪念版推出

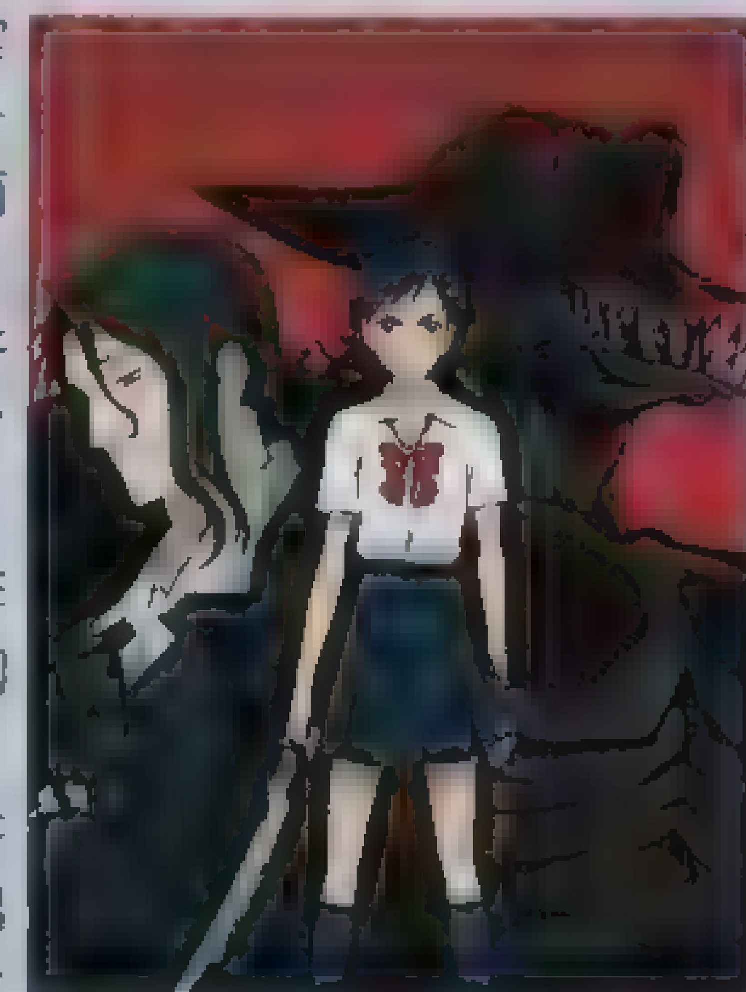


直到现在，相信许多朋友还会记得迪士尼公司于1995年推出的那部经典的动画电影——《风中奇缘》，更不会忘记片中由凡妮莎·威廉斯演唱的那首优美的《风之彩》(当年曾经获得过奥斯卡最佳电影歌曲奖)。本片是迪士尼的第33部动画长片，根据真实历史事件改编，讲述的则是印第安某部落酋长女儿波卡虹泰丝与英国探险家约翰 史密斯之间那动人的爱情故事。本片强调与自然界融合以及异族间相互尊重的理念，结局一改大团圆的迪士尼传统，少女选择留在家乡带领族人，而爱人探险家受伤返回英国，留下了令人难以释怀的缺憾。



在此之前，《风中奇缘》只有一个宽屏正片的黄金收藏版，而迪士尼于5月3日则推出了本片的十周年DVD纪念版，DVD中收录了影片可变形宽屏版本，画面经过重新制作质量应有所提高，并多出了3分钟从未披露的内容，此外，还新加入了由梅尔·吉布森演绎的歌曲《If I Never Know You》。另外针对纪念版还配置了整张D9的丰富花絮，删除场景、全新的游戏、纪录片“迪士尼美术工程”、两首当年获得奥斯卡奖的主题歌曲MV以及完整再现影片创作过程的制作花絮等，喜欢这部动画的朋友千万不要错过哦。

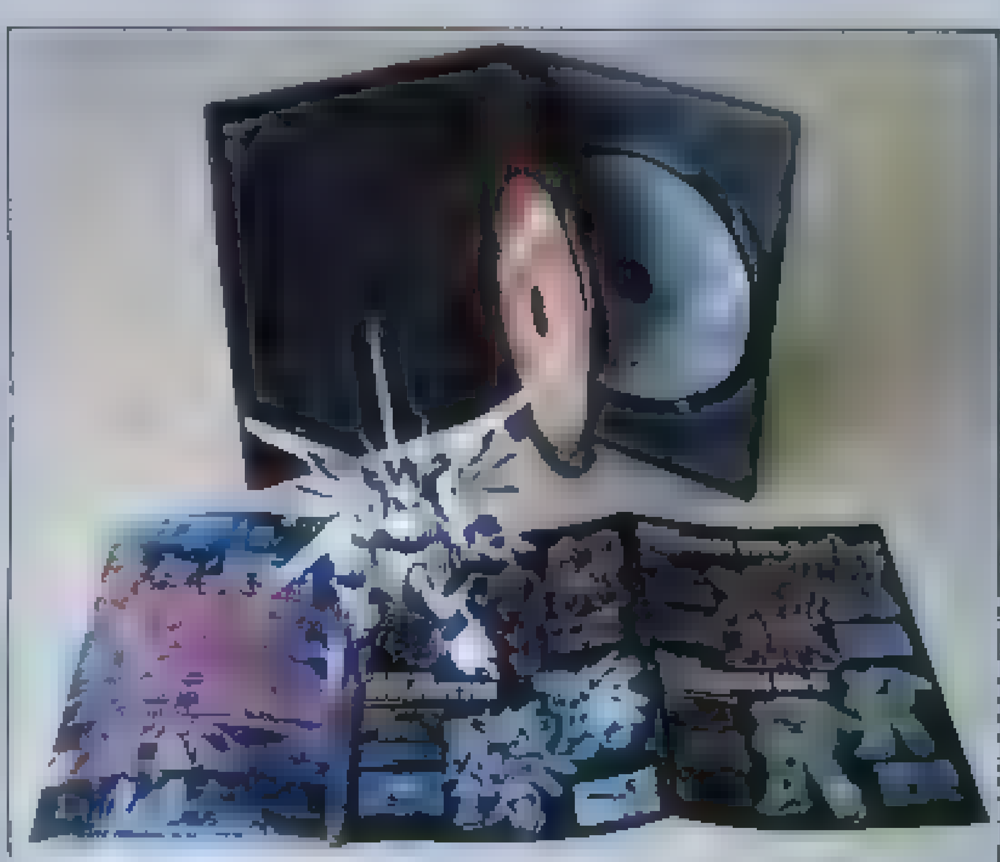
《BLOOD+》制作发表会举行



上月，在东京大学安田讲堂内，由押井守协助企划，Production I.G制作的TV版动画《BLOOD+》举行了制作发布会，制作方宣布本作将于今年10月开始放映。参与制作发布会的除了押井守之外，还有Production I.G的社长石川光久，本作的制作人竹田青滋，担任监督与系列构成的藤咲淳一等人。

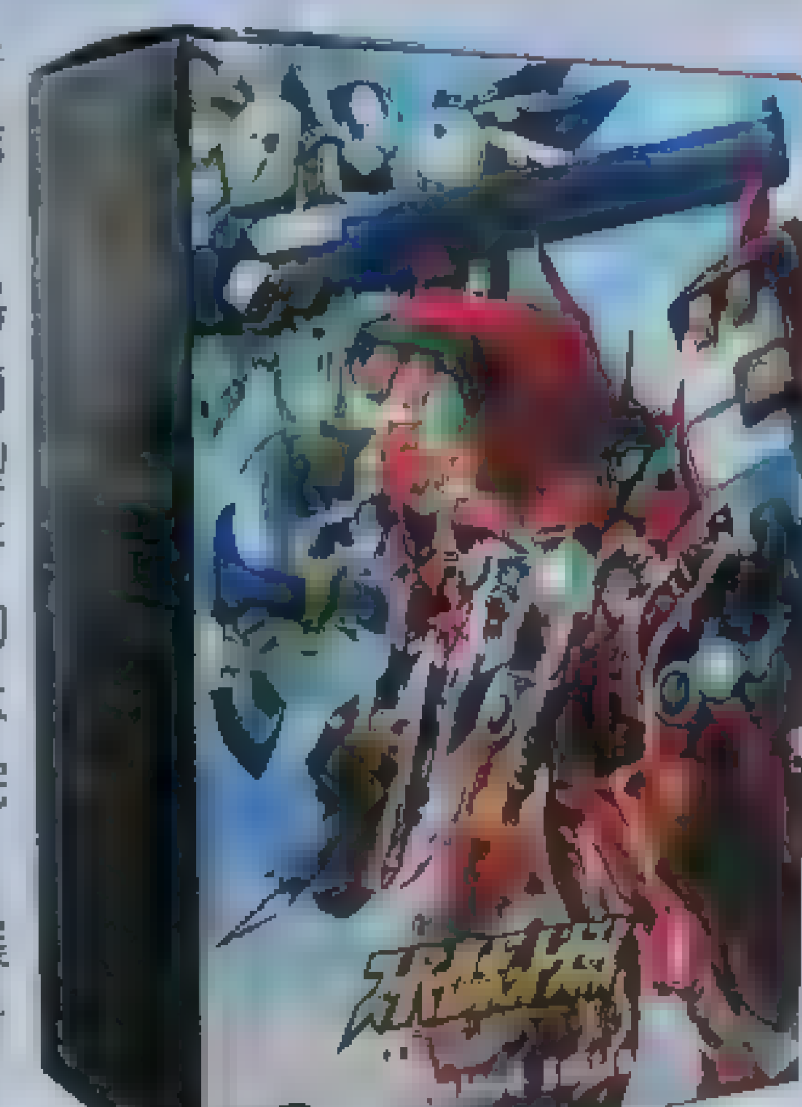
除了将播出动画之外，押井守宣布，《BLOOD+》还将推出UMD VIDEO以及DVD等。除此之外，在今年7月，本作的漫画版也将同时在角川书店发行的3本杂志上展开连载，而发表的杂志以及内容分别是：Ⅰ.7月26日发售的《月刊少年A》9月号，作者为桂明日香，故事情节接近TV动画版的内容；Ⅱ.7月8日发售的新杂志——《BEANS A》上的同人，内容是以俄罗斯革命前夜为舞台描写的外传；Ⅲ.7月30日发售的少女漫画杂志《CIEL》上的连载，作者为如月弘鹰，这部作品可能会倾向于少女漫画一些。

《超级机器人大战 原创世纪》OVA第一卷正式发售



5月27日，以Banpresto的GBA游戏“《超级机器人大战 原创世纪》系列”(以下简称为“OG”)为蓝本的OVA动画终于发售了第一卷。这部由游戏原作者担任监督的动画计划将推出3卷，后面的两卷将分别在8月26日和11月27日发售。

OVA第一卷标题为《成群的机械》，故事发生在今年2月3日发售的GBA游戏《OG2》完结的半年之后。故事从地球连邦军正式公布新型的主力量产机体战斗魔偶(バルトール)开始。然而这应该尚未正式量产的新型机体却突然成群结队地出现在发表会场上空，并对会场内的人群展开了突袭。与此同时，世界各地的重要军事基地以及城市也都遭到了新型机的袭击。ATX小队的南部响介紧急出动，与战斗魔偶群展开了激战。在从宇宙降落下的SRX小队以及战斗母舰“钢”的援护下，众人暂时击退了战斗魔偶的部队。然而，在对新型机体进行分析的时候，一些出人意料的情况却让整个事件的真相坠入了更深的迷雾之中……



第一卷分为普通版和限定版两种规格发售，其中限定版除了包括普通版的所有内容外，还额外附赠了白骑士的可动模型以及特典DVD。特典DVD中收录了关于“《OG》系列”的游戏以及动画版中出现的专有名词的解释、动画版中人物以及机体的设定图、无字幕的片尾以及片尾曲的完整版，还收录了部分声优的访谈。

目前，第二卷的制作工作已经正式展开了。第二卷的标题为《人肉部件》，预计会出现Banpresto最早的原创机体魔装机神塞巴斯塔及其机师安藤正树。第二卷同样会分为两种规格发售，其限定版会附赠新的特典DVD以及塞巴斯塔的可动模型，目前网上的预售工作也已经正式开始了。







《浪客行》第二章连载开始



在FANS苦苦等待了良久之后，井上雄彦的名作《浪客行》终于开始了第二章的连载。在5月19日发售的讲谈社漫画杂志《MORNING》杂志上刊出了本作的第180回——“集聚于京”，而井上雄彦先生也为此特别发表了感言：“长时间的休息让我得到了身心的恢复，但与此同时，我也感到非常对不起一直在期待着的读者们，实在是太抱歉了。从现在开始，第二章的新连载我会更努力地进行下去的，请各位好好享受这部作品吧。”

第180回的故事紧接在单行本20集之后。1604年，京都。宫本武藏、佐佐木小次郎，这两个男子终于被宿命连接到了一起。《浪客行》堪称为一部真正令井上雄彦迈入大师行列的经典巨著，作为读者的我们也衷心期望他能够继续发挥自己的实力，令《浪客行》的第二章不辜负所有人的期望。

《パタリロ西游记》改编动画 Berryz工房献声片尾歌曲

《パタリロ》是日本著名漫画家魔夜峰央在白泉社的《花与梦》上连载的一部漫画，共分为《パタリロ西游记》、《パタリロ源氏物语》、《パタリロ！》等数部，这部作品从上世纪七十年代一直连载至今，在日本是一套长寿少女漫画。而在最近，白泉社则将其中的《パタリロ西游记》改编为了TV版动画，本片将于6月6日开始播映，相信它那搞笑的情节一定能吸引一部分人的目光的。



此外，白泉社也于最近公布了本作的主题曲以及片尾曲的演唱者，其中主题曲“紫阳花爱物语”由日本著名女子乐队组合美勇传演唱，而演唱片尾曲的，则是由数名年龄不过十一、二岁的美少女小学生组成的、在当前日本红透半边天的萝莉组合Berryz工房演唱。

《凯普》动画版八月上映

在之前的“Gamehalo动漫园”中，我们已经为大家报道过了《变身斗士凯普》（又译为《强殖装甲加尔巴》）将会被改编成TV版动画的消息，本作的漫画版累计销量已经超过了400万本，在资深动漫迷之间有着非常大的影响。而在今年8月，《凯普》的动画版就将在日本播映了。由于本作在海外的受欢迎程度相当高，因此此次也将有美国方面的公司协力参与制作，而在7月3日下午7：25，日本也将播出《变身斗士凯普》的特别节目，届时漫画作者高屋良树，以及为深町晶和濑川瑞纪（男女主角）配音的野岛健儿与水树奈奈都会出席。



《星战》动画版将于明年推出

5月19日，《星战前传Ⅲ 西斯的复仇》于全球同步放映，全世界的《星战》迷们也迎来了属于自己的节日。不过，相信他们现在还有一个疑问，那就是——陪伴着他们一同长大的《星战》是否还会推出新的作品呢？就在日前，“星战之父”乔治·卢卡斯以及制片人里克·迈卡伦终于给了他们一个肯定的答案。

在2007年，《星球大战》就将迎来自己诞辰30周年，为了迎接这一盛典，卢卡斯决定将目前推出的全六部《星战》转制成数字3D系统，从2007年开始，每年推出一部3D版的《星战》。而长达100集的电视版《星球大战》也已经开始了寻找男主角的工作。

此外卢卡斯还透露，他的卢卡斯电影工作室已经跟CartoonNetwork谈妥了合同。明年，动画版的《星球大战 克隆人战争》就将问世，而动画版讲述的则是《星战前传Ⅲ 西斯的复仇》和《星球大战》之间的故事。

经典赏析 GS美神 极乐大作战

作者 椎名高志

在那个世界中，投身于驱魔事业的人被称为驱魔清道夫，简称为——GS。

一个是身材火爆的驱魔师美神令子。特点：视金钱为一切。典型案例：在拯救世界时仍然不忘趁此机会向世界各国首脑勒索钱财。

一个是时薪只有250日元的驱魔助手横岛忠夫。特点：好色、胆小、猥琐、卑鄙、小气、倒霉、无能、嫉妒心强、视女色为一切。典型案例：没有典型，他的一切所作所为都验证了他的个性。

一个是典型大和抚子的幽灵小绢。特点：心地善良、温柔体贴。典型案例：正是由于暗恋横岛的小绢的一再努力，美神才迫不得已将横岛忠夫的时薪从250提高到255日元。

以这三人为主轴，一个以驱魔恶搞爆笑为己任的故事便这样开始了。



这里是一个什么都有的世界，幽灵、怪兽、神仙、吸血鬼、机器人、外星人等等一应俱全。随着故事的发展，一个个性格各异、别具特色的敌人或朋友纷纷出现在了美神与横岛的面前，如老年痴呆症炼金术士卡奥斯、恪守命令的冷艳机器人玛莉亚、可爱强大的龙族公主小龙女、美神宿命中的对手爱美、总是因为情绪失控而搞得周围一片混乱的六道冥子，等等等等……

本作的主题是什么？

拯救世界？救助人类？宣扬真善美？

别做梦了。恶搞、令人捧腹大笑的恶搞才是本作的一切呀！

简要评价

自从椎名高志的这部《GS美神 极乐大作战》一出，中国便在一夜间冒出了众多以横岛忠夫为精神偶像的少年。这部曾获得第38回小学馆漫画赏的作品堪称搞笑经典，许多台词与场景至今想起仍令人忍俊不禁

虽然在漫画中，美神、小绢等人的形象塑造也是相当之好，但可惜的是，所有人却都被横岛忠夫个人的光芒所笼罩了。

横岛忠夫，与《福星小子》中的诸星当并称为少年漫画至尊二小强，而他那些经典的爆笑及猥亵台词也已纷纷成为了漫画史上的名言。

“叫我小狗吧！姐姐！”

“死前真想穿着礼服跳进满是美女的游泳池里泡一泡呀！”

“像蝴蝶一样华丽地进攻，像蟑螂一样飞快地逃窜，趁你不备，像马蜂一样给你致命一击，然后再像蟑螂一样逃之夭夭。”

“要……相信自己吗……别开玩笑了！世上难道还有比我自己更不可信任的东西吗！”

而当横岛忠夫真正认真起来，想要挑战强敌时，迎来的却是下面的下场……

横岛：“我也想挑战一下！能替我向队长说说吗？我真的……希望和亚舍塔罗决一死战！”

在听到这句话后，同伴们张大了嘴巴面面相觑，然后突然一齐涌上前将横岛五花大绑了起来准备扔进热水锅里煮。

“他是冒牌货，真的横岛是不会这么说的！”

“扔进热水煮他，死掉的话便是人类，若无损伤则是妖怪……”

在当年，这幕幕景象曾令读者们无数次捧腹大笑，而即使时经数年，《GS美神》所带来的快乐依然令人无法忘记。更难能可贵的是，椎名高志并非那种只会一味搞笑的漫画家，该爆笑的时候爆笑，该煽情的时候煽情，尤其是漫画中最经典的“露丝雅的夕阳”的那一部，气氛营造得更是堪称绝佳，不知曾令多少人眼眶湿润。

《GS美神》是椎名高志的最高杰作，此后他一直没能超越这一高度，在近年来的影响力也日益走低，但仅凭着一部作品，就足以令他的名字永远刻在你我的记忆中了。

自由谈 PLAYERS' FORUM

胜负师：大家好，本次自由谈如约"增肥"，扩充了一倍的容量，而内容方面则选择了三篇风格完全不同的作品。第一篇来自太阳黑子工作室的$pike，他会为大家详细评述NGC版的《银河战士Prime 2》，写得比较全面，也较为客观。不过这里提醒一下想写游戏评论的玩家，可以给评论适当分段，加入小标题，这样会更便于阅读。第二篇散文算是一位大龄玩家在紧抓"青春尾巴"时的某种发泄，自嘲的幽默中夹杂着一些无奈。最后，吹马玩家对水货与行货SP以及一些不法商人的行径发表了自己的看法，应该很有现实意义，推荐各位仔细看一看。

Metroid Prime 2: Echoes

——回归的颤音



文 太阳黑子工作室 $pike

很久以前，宇宙中曾有一群被称为"光蝶"(Luminoth)族的游牧民。在历经了数世纪之久的颠沛流离后，他们来到了一颗名为Aether的边远星球。他们定居于此，和星球上的生物和谐共处，沐浴着Aether的灵能——Aether之光，发展着自己的文明。为了让此盛世能更久地流传，光蝶族民们建立了三座神殿，供奉着带给他们繁荣的Aether之光。并在"伟大神殿"(Great Temple)的引领下，祈求着万世平和，草木皆荣。

但是陨石的灾难打破了这平静的桃源，天灾的冲击打开了星球的时空缝隙，在另一个次元中创造了另一个黑暗的里之Aether。同时，陨石带来的邪恶力量也开始在Aether上慢慢滋生，被称为"混沌"(Ing)的凶兽们潜伏于黑暗中，贪婪地抢食着灵能。从此以后，Aether之光被一分为二，开始了光蝶与混沌两族宿命的千年之争。黑暗在时间的长流中慢慢侵蚀了光明，在三座神殿尽皆沦陷后，"伟大神殿"成为了光蝶族民们最后的守护之所……

宇宙历XXXX，一群宇宙海盗在银河盟军BRAVO小队的追击下逃入了这片星域，不过在登陆了Aether之后，BRAVO小队却彻底音讯全无。事态变得出乎人们的意料，不得已，盟军总部向SAMUS发去了紧急求助信号——寻找Aether上的BRAVO小队成员并实施援救。8天之后，SAMUS登陆AETHER，在这里她将再次面对宇宙海盗，谜之生命体METROID PRIME，以及成为AETHER上两族千年之争中最大的关键。



《银河战士PRIME2》的故事发生在前作之后。游戏的设定中宇宙海盗和METROID等一系列早已被人熟悉的人、事、物虽然仍旧会登场，不过在此作中他们的戏份却大都让给了光蝶和混沌之争。但是《银河战士》的宇宙世界观中有着太多可能性的外延，所以这次的改变，不仅毫不唐突，反而带给人们一种期盼的惊喜，让人迫切地想进入游戏，一窥究竟。

游戏的标题画面一片昏暗，未知的恶状生物透过朦胧的映射，崭露着狰狞，而这次变为纯黑透体的系列圆形S标志，似乎也暗示着这次的冒险将不太光明。联想起日版封面中SAMUS的半身从高亮渐变为透黑，种种的表象，都在尝试着和游戏的主题切合完美。游戏的菜单别致新颖，很COOL，也很HYPER，可惜用起来却微有一点小小的不适。经历了前作的洗礼，老玩家循着记忆能很快地熟悉操作，而新玩家根据游戏中合理的提示，也能很快打开自己在METROID中的一片天地。

游戏的开始SAMUS就拥有了很多的能力，目的在于帮助不同玩家回忆和熟悉游戏中的种种风格，系统和一些基本的解谜技巧。变球，扫描，触发机关，巧妙却又简单，比较容易上手。而在慢慢熟悉的过程中，还会有几次小规模的战斗，让玩家了解这次的主要敌人——混沌的一些特性。同时，在一点小小的紧张感下，会让你马上了解到SAMUS战斗的一些基本方式。

当然，历代的《银河战士》中SAMUS总会不幸地在开头不久丧失大部分的装备及能力。不过这次的剧情衔接还是让人略感惊奇。误入暗黑AETHER后被众多ING夺去装备的设定，让人感到有些气馁，但和其后的"失而复夺得"却也相互对应。而早已化身为DARK SAMUS的METROID PRIME在这段小插曲中也会第一次露面，又给予玩家以无限的遐想，期待着游戏的后续。

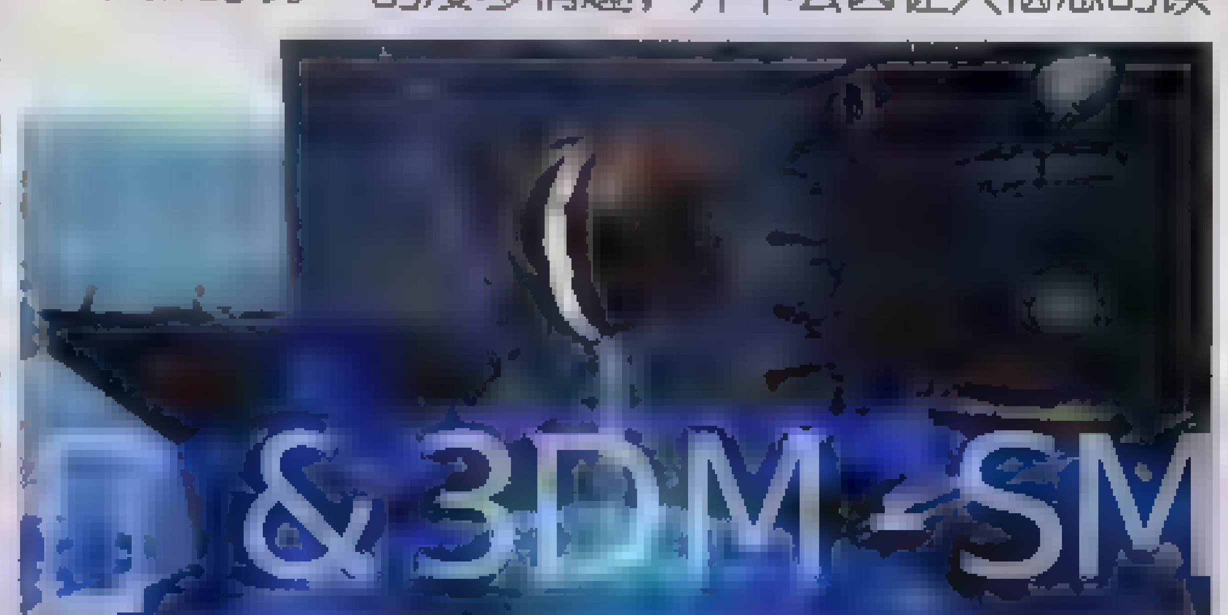
失去了装备的依靠，自然就会小心翼翼地观察起四周的"风景"。不同于前作星球TALLON IV上的潮湿密绿，沐浴于日光之下的AETHER地表，却还是一片贫瘠。一层黄土之上，覆盖最多的除了碎石之外便是弃砾，鲜有的植物在人靠近时却还会惊恐地蠕动，让人感到缺乏生气。不过随着游戏的深入，你就会发现原来贫瘠并不是游戏中惟一的主题。废墟地带的荒凉，地表神殿的沧桑，水域世界的潮湿，钢铁要塞的厚重，以及暗黑AETHER的阴郁，这些不同的区域特色通过细腻的美工，到位的渲染以及惬意的版面设计带出了独具一格、别致不已的游戏氛围。

徘徊于神殿遗址，四周尽是剥落风化的石壁，仰望天空，却发现突然现出了一道幻彩，明亮的大气转瞬间被紫黑气息取代，先前还是明亮的神圣大殿，此刻却昏暗无光。光与影的交替变换仿佛就像在嘲讽着星球上两族的争斗，无休无止……游戏中的氛围渲染比起前作去到了一个新的境界，虽然如上的描述并不是处处可见，但若细心品味的话，却又时时可觅。静下心，徜徉于星球其间，透过眼前平滑微凸的面罩，你就会发现自身仿佛置身于一个真实的世界，即使这种美丽带着虚幻，却依旧让人迷恋，想去沉醉。

前作中RETRO在游戏中的种种创造让人们认识到了什么叫鬼斧神工，而这次这群来自德州的天才们又再一次用他们鬼神的技巧和艺术的情趣向玩家证明了精益求精和千锤百炼的真正含义。RETRO的设计师和制作者们用自己的马良神笔，勾勒出一幅幅美仑美奂的风景，给游戏者以至高的感观享受。山石草木，地水花云，远看栩栩如生，近看精致细腻。游戏中的细节描绘更是让人痛哭流涕。溅在面罩之上的点点水花会随着时间慢慢淡化直至隐去；射击在石壁之上的光弹并不会马上不见，相反会留下短暂的光晕；变球之后在铁轨间滑行时擦出的星星火花及流光小尾；在目不视物的回音面罩下，黑暗中传回的清晰波纹描绘出的奇特风景……

细节如此精细，广景的描绘同样一丝不苟。高低错落，宏大开阔的壮丽场景并没有因为整体的复杂而模糊某处的绘图。立于崖边，眺望着远处的山峦楼台，本以为它们只是镜花水月的装饰，触不可及，却不料后期获得新装备能力足够时，也能一攀而上，窥尽全貌一收眼底。可惜这世上并不存在完美无缺，游戏中对流沙的处理就略带微瑕。倾泻的沙瀑总觉得过于僵硬，缺乏细沙疏松柔软的韵味，不及流水的自然真实。

致密精细的视觉盛宴，让仅仅单调的来回漫步也变成了一种无上的乐趣。更可贵的是，这种穿梭于世界间的漫步情趣，并不会因让人恼怒的读



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。





盘而打扰了其中的兴致。不同区域之间通过电梯的巧妙过渡，隐藏了新区域中的资料读取。而在这上下略微的等待中，你也可以尝试着从SAMUS的双眸中探询某种内在。而表里两个AETHER之间的切换也通过一段简单的动画衔接隐藏了读盘，不长却也正好足够让玩家准备好来自另一个世界的惊奇。当然，在游戏之中还有很多其他即时演算的过场，BOSS战前的段段动画虽不及CG的超高素质，但带来的华丽感觉震撼人心却也已远远足够。而这些过场动画在看过一遍之后，第二次就能直接按键跳过，省去了许多不必要的等待，体贴周到。

“《银河战士》系列”中的经典配乐在这次的游戏中依然被完整地保留下来，经过重新混音后穿插于游戏始末。获得道具时的音乐，记录时的BGM，都是从系列之初就已沿袭，熟悉而又亲切。不同于前作中尚保留些许经典区域的主题音乐，此次的音乐都是经过全新创作的，略带着后现代迷幻电子风格的配乐天衣无缝地溶入到游戏之中，虚幻缥缈。不过或许是我苛求太多，又或许是因为电子乐实在太过缺乏情感，虽然这些音乐非常称职于游戏中的表现，但总缺乏一种惊艳，反复聆听之后略欠回味。游戏中的音效尽善尽美，小到步行时的轻微踢踏，大到爆炸的轰然坍塌，都入木三分，几可乱真。

游戏提供了一个能让人身临其境的“真实”氛围，自然而然，在类型上它也依然延续了前作FPS的表现形式，一种最能让玩家身临其境的游戏类型。当然，《MP2》玩的依然还是冒险与解谜的体验，而不是枪战与杀戮的快感，所以FPS在游戏中更多只是一种操作上的表现形式。正如国外对《银河战士PRIME》划分至FPA(第一人称冒险)一样，毕竟，“《银河战士》系列”中永恒的探索主题才是最为人津津乐道的趣味所在。前作中颇受好评的锁定设计依然被保留了下来，更多地投入到冒险的推敲中而非把注意力集中在反复的瞄准上，恐怕这是当初制作者的初衷。而确实，锁定的加入不仅在一方面降低了游戏的门槛，在另一方面反而突出了战斗的技巧性和其中蕴涵的变化，令战斗衍生出全新的外延。

游戏的操作平滑流畅，毫无突兀之感。摇杆控制前后左右，平移倒退，而与L或R键的组合使用又让移动变得具有一定特性，让玩家360度全方位地观察游戏中的世界。跳跃从最初的一段跳到二段跳，乃至其后的SCREW ATTACK空中多段跳跃，都只需轻按B键，简单有效。而SCREW ATTACK，这一“《银河战士》系列”中经典的空中跳跃方式终于在此次以3D的方式登陆了《MP2》。虽然刚开始时那种跳跃的节奏不是很好掌握，不过一旦摸到门道后你就会发现这个SCREW ATTACK依然是那样地熟悉，那种感觉和在2D的《银河战士》游戏中使出的感觉简直如出一辙，能够如此忠实地再现这种经典，我想，这本身就已足够让人感怀不已。

游戏中提供的四种面罩和四种基本武器的切换和前作一样，被对称地安置在十字键和小摇杆之上，而利用类似“拼图活动”的块移动概念，使得任何面罩和武器得使用都仅需一次操作，合理且富有效率。而键位的合理安排与GC手柄充分结合，让本作在操作上能高度地保持流畅自然，也较为人性化。

3D的《银河战士》对探索的诠释是崭新的，游戏中需要探索的不仅仅是以往的一些武器扩充。由于隐藏路线在3D《银河战士》中的淡化。游戏中把物质化的探索放到了一个全新的领域上，而扫描，就是3D《银河战士》中对探索一种全新的理解方式。扫描在前作中就已出现，而在新作中，制作者又对其加以完善和补完。打开扫描面罩，眼前物质的颜色就会先行告诉玩家一些基本信息，红色代表着触发情节的必要，蓝色表示未知的事物，而绿色则说明该物已经记录在案。并且令人体贴的是，这次所有扫描后物体的真实模型都可以在日志中随时观看，有如一部随身携带的百科全书，生动活泼。

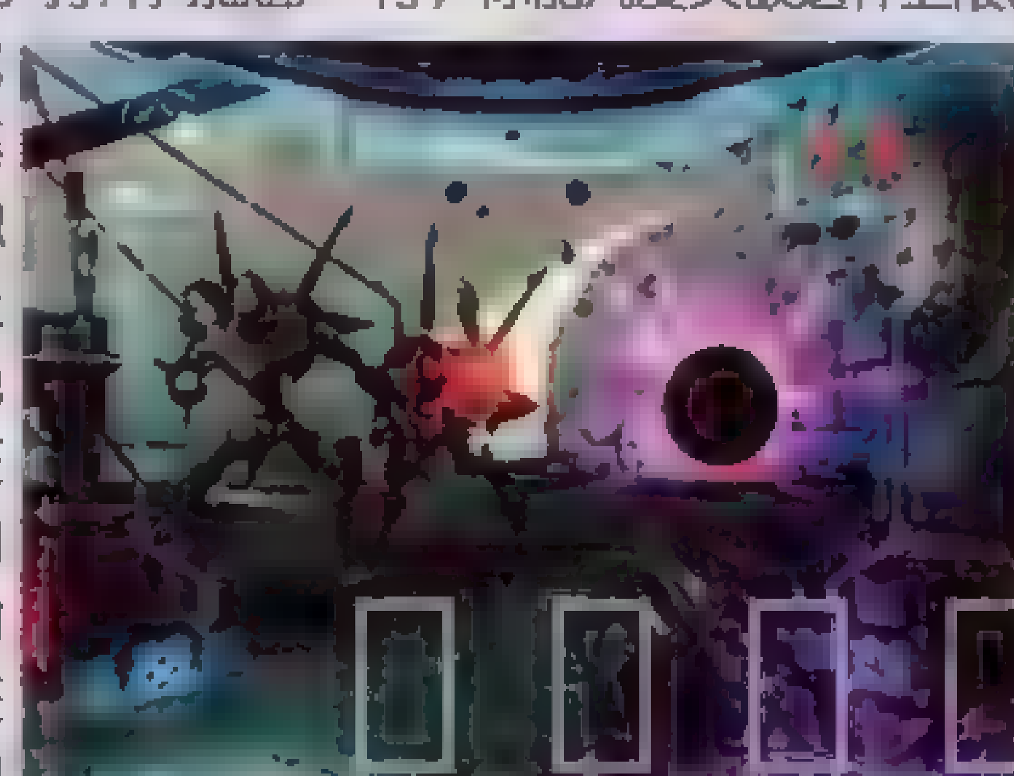
而除了扫描面罩之外，游戏中还加入了两个全新的面罩—黑暗面罩(DARK VISOR)和回音面罩(ECHO VISOR)。黑暗面罩的获得过程颇为惊险刺激，不过实际使用后功能却与前作中的透视面罩(XRAY VISOR)大同小异—发现肉眼看不见，隐藏起来的东西，新瓶旧酒，颇为无趣；回音面罩，很切题眼的一个道具，有人说它是整个《MP2》中的全部精华所在，或许这种形容有些夸张，因为在第一次用它的时候自己并没有感到一种使用方式和思路上的本质飞跃。但是那种抛弃视觉，把自己置身于声音漩涡中的立体感受是那样虚幻得让人捉摸不透。猜不出“望”出去的黑色世界中会折射回何种的影像反而让回音面罩更显神秘。不同的面罩看待同一场景，也会出现不同的东西。扫描看出知识，黑暗揭露透明，回音感受颤动。于是大千世界，千奇百怪，就尽显眼底了。而游戏中的一些谜题，也因为由于与面罩的使用切换相互联结配合变得趣味盎然，古怪新奇。

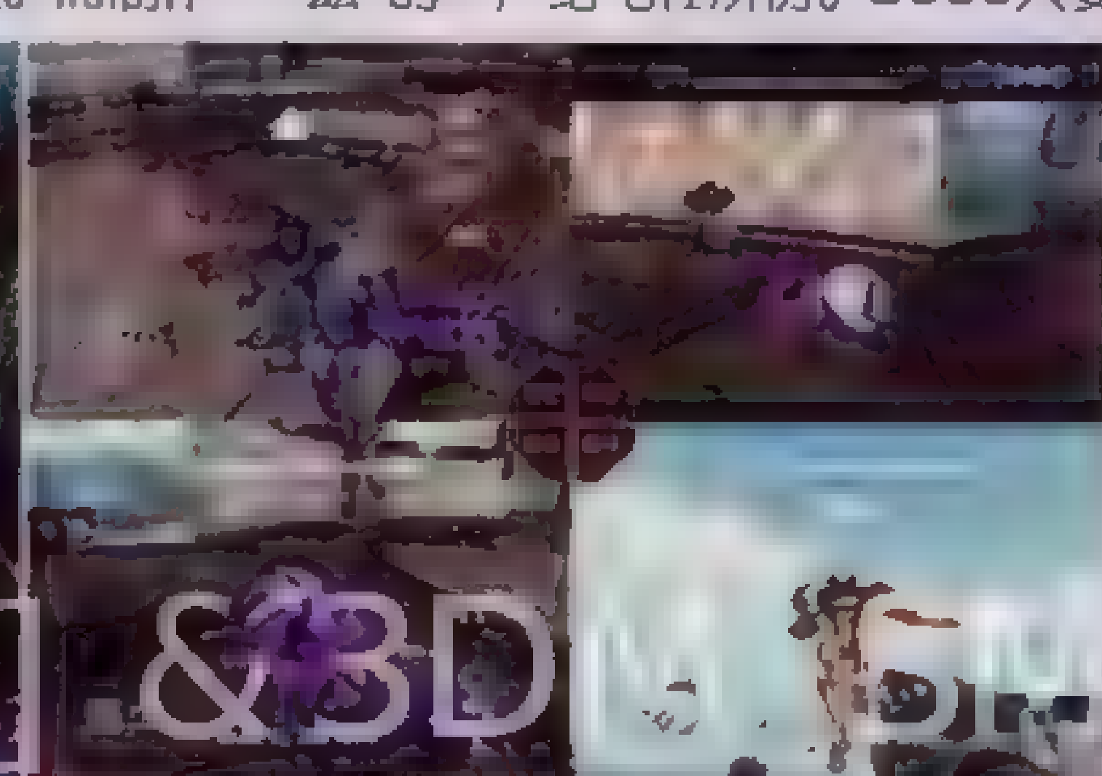
与所有的“《银河战士》系列”一样，游戏的进行彼此联系，环环相扣。获得新能力与打开新区域始终相辅相成，不离不弃。《MP2》中门的种类有9种之多，多到有点让人倒吸凉气。不过9种门槛却也意味着9种武器，而其中又以光暗之枪最为迷人神奇。光之枪有如利矛，闪亮夺目，蓄力之后的“超级释放”(SUPER MISSILE COMBO)更是有如日轮那样璀璨耀眼；暗之枪状如墨玉，浑浊深黑，蓄力后的黑洞化攻击让人感到一种能把一切物质吸入的强横威力。不过如同光暗永远对立的天性，异性相克，同属相生。光之枪对付暗黑AETHER世界中的敌人效果极为显著，而对光明属性的敌人则就会事倍功半。光之枪和暗之枪都有自己的子弹数量限制，当然随着游戏的深入进行，你能几度突破这种上限。而制作者利用光暗双枪的性质又做了一个有趣的设定，用手中当前属性的武器击毙敌人后会获得相反属性武器的子弹，巧妙的平衡中隐隐暗含着策略性。如何利用好两者的相克属性又同时巧妙地保持足够的弹药，光暗双枪的这种互相牵制给战斗带来了新的思考，同时，却也为其增添了无比的精彩。

游戏中最后一把枪的名字称之“灭世”，自动追踪的功能对于敌人来说确实有如灭顶之灾，而能打开回音之壁的这一设定，让其在解谜中也占据了一席之地。另一个全新的多重导弹锁定系统也同样让人惊奇，同时间锁定多个敌人让混战变得更加容易及有效率，但是实际使用下来却还是在解谜或单纯的开门中更多用到，有点令人惋惜。不过这种全新的思路，突破的设计，为游戏确实带来了新的进取。

变球，是“《银河战士》”中最为独特的一个系统，而变球之后的衍生在数代作品的摸索下也奠定了主调，自成一派。炸弹(BOMB)、蜘蛛球(SPIDER BALL)以及加速(BOOST)等技能让玩家能从另一个角度来重新审视游戏。比如通过变球之后的视野，你就能发现很多这世界中不一样的东西。可惜原石未经磨研，光芒尚待释放。变球部分虽然在历代《银河战士》中占据了一定的地位，但是其角色却总是给人一种教条的死板感，不过在这次的作品中，这种状况正在发生着悄悄的改变。蜘蛛球和加速的结合运用，创出了全新的远距离弹射，新奇有趣；多达三四场变球状态下的BOSS战，发展出了一种全新的战斗体验。即时的判断，技巧的运用，都因为处于变球状态下而出现了新的玩法。

比如获得蜘蛛球能力的那场BOSS战，就充分体现了变球下战斗时的紧张刺激。BOSS按照磁力走道的路线一成不变地移动，炸弹能令它停顿却不会另其受伤，不过在攻击3次之后房间内的一个机关会开启，启动这个机关后BOSS会被强制拖行，“兹”的一声给电杆所伤。BOSS共要







因此，在暗黑AETHER中的行动就会变得亦步亦趋，小心地利用光蝶族们架设的光柱水晶和光晕点前进才是保全之策。严苛的设定尽显里世界的肃杀与凶恶。而"表里同体，实质异'形'"的设计理念更是把两个世界的连接彰显得奇幻新颖。

攻击6次，前二次每一次的房间都会出现相应的变化，考验随机应变的思维，而最后的3次则要求一种操作的熟练，短时间内连续地开启2或3个机关才能最终搞定BOSS。而在平常的杂兵中也有着变球后才能击毙的兵种，再加上延续自前作的球之迷宫。内延极大丰富，终于使变球从仅仅一个道具的运用升华成为一个崭新的玩点甚至是亮点，大大加强了游戏的乐趣。

游戏的地图庞大细致，并且由于新的里之世界的加入，使得可去可玩之处又得到了倍数的放大。暗黑AETHER浑浊阴恶，终日缭绕其间的紫雾中更是暗藏着腐化的毒素，点点滴滴地侵蚀着CHOZO族战衣的神力。

不同于《月下》逆城换汤不换药的设计，同样的一块区域，在《MP2》表里两个世界中将可能出现完全不同的表现风格，平坦可以变得陡峭，水池可以变为平地，甚至虚无在另一侧也可转化成实际。而正是因为以上种种，表里互动性的谜题在游戏中才会散发出独特的魅力。互相影响的两个次元有效地伸展了游戏的空间概念，从中带出的异元层次感形成了精致的表里互动，引人入胜，充满乐趣。

本作中的谜题依旧是那样的精致和充满艺术气息。限时性谜题，双向性谜题(同一个机关正反各解开一次)乃至最后收集9把天空之钥的字谜等等，都蕴涵着智慧的火花，灵动悠长。

游戏的难度比起前作要大为跃进，即便普通难度，玩起来也有种前作困难程度的感觉。敌人虽然不多，但每个都异常凶狠，某些敌人的弱点更是隐藏得非常巧妙，需要仔细推敲才会恍然大悟。而就BOSS而言，本作的精彩程度更是让人拍案叫绝，其设计之精巧、气势之摄人及多段式的变化让玩家在整个过程中都承受着重重的恐惧和一浪浪的惊喜。比如携带黑暗面罩的那个BOSS，从幼虫进化到成年，成年形态中又分光和暗两种不同的属性，不同的属性在外表和攻击方式上都会出现变化和差异。而幼虫形态和成年形态时基于两者能力和场地的变化，采用的攻略方法也是完全不同，整场战斗从头至尾都始终处于一种高度紧张亢奋的状态下进行，实在让人印象深刻，回味无穷。

当然，游戏结束后根据完成度的不同，你会接受各自不同的奖励。女神的美丽素颜，隐藏动画和画廊模式的打开都需要你在游戏中的努力寻觅而去获取。爆机一次后开启的多人模式也是这次MP2中一个全新的尝试。不过老实说，在略微尝试之后，发现《银河战士》还是更加适合作为一个人的简单快乐，现阶段的多人模式，毕竟还是有着一丝别扭。

混沌皇帝(EMPEROR ING)的破灭预示着在星球AETHER上延续了千年的争斗终于在这一代归于了平静，可是随着游戏的结束却也在我心中荡起一丝回音。前作的逆天进化给人带来了太多的惊喜，而本作的精益求精和一些全新理念的充分发挥让3D化的《银河战士》终于臻于完美。虽然《银河战士》的最新作尚未公布，但登陆下一代的主机也已经是铁板钉钉的事了，新的《银河战士》会否采用一种全新的表现手法，如同《时之笛》和《假面》巨大成功之后《风之杖》的极端转变？没有人知道答案。不过有一点可以相信的是，下一作的《银河战士》一定依然会进取地革新，为我们带来全新的体验。

再一次的回归，那必将是更强的颤音！

青春呓语

文 小奥斯卡摔了个脆的



帮一个高中生模样的漂亮姑娘指路，末了人家姑娘无比真诚地给我来了一句"谢谢叔叔！"

没什么，外表老化说明不了任何问题，这刺激不了我，我知道自己青春尚在。

我属于被主流教育毒害的一代，打小便懂得凡事都不能盲目乐观的道理。然而即便如此，我却始终坚信自己依然青春年少，因为总会有一些事让我的春心活蹦乱跳。呃，譬如说三大后续主机的发布，再譬如说正在如火如荼的E3。相比之下，我的朋友猴子就是一个未老先衰的典型——我手舞足蹈地跟丫面前嘶吼道，"欢呼吧，同志，E3马上就要开始了！"结果丫只是翻了翻眼皮，半死不活地回了我一句，"爱谁谁，和本大爷有P个关系？"

虽然青春一直不曾改变，然而我却感觉自己每天都在成熟，这种感觉实在很牛X。一个月以前，我在聊天室里跟一个文学女青年套近乎，厚着脸皮说自己要"以成熟的姿态在漫长的青春期中晃晃悠悠"，结果伊脱口而出"男人只会变老不会成熟"，一句话便把我吓得落荒而逃。然而俗话说"人不要皮，天下无敌"。于是后来我便重振旗鼓，依照九流言情小说的套路在夜半时分给班花打匿名电话，待电话一接通便会现学现卖，用我自认为最富磁性的嗓音对她说："男人只会变老不会成熟。"然后我会告诉她这句诗是我自己写的，于是班花便会为我的才情所倾倒，从此与我携手并肩、郎才女貌、夫妻双双把家……如你所知，这只是我一厢情愿的YY罢了。我只猜中了开头，却没有猜中结局——我毫不结巴地念完了这句诗，并大言不惭地宣布它是出自我的笔下，结果电话那头便立刻传来了班花爽朗而持久的大笑，笑过之后她说这首诗其实唤作《公共的玫瑰》，乃是法国男人保罗·艾吕雅的代表作——我没想到班花竟然也是个文学女青年，这真让我颜面扫地，无地自容。



如上文所示，在漫长的青春期中，我总是热衷于搞一些低级趣味的事情出来。因而我必须要学会自我安慰，我总是暗自思度：年轻人不着调，估计上帝也会原谅吧。往往这样一想便会让我释然，于是卸下一切思想包袱，兴高采烈地去打游戏了——至少它可以随时S/L，永远都不会让人难堪，不是吗？

十五年前，我比现在还要年轻的多。那个时候，我在业余时间的最大乐趣就是摆弄家里那把破吉他，一边在琴弦上乱扫一边高歌《两只老虎》或者是《黑猫警长》，真是自得其乐。现在想想，如果我这么一直搞下去，搞得不错的话兴许现在我就去玩摇滚了，领着我的乐队在校园里四处巡演，受到漂亮姑娘的注目——最不济估计也能混成个什么网络歌手，唱个什么老鼠什么蝴蝶之类的小调，娱乐一下大众……然而俗话说世事无常，谁料想我本前程似锦的音乐大道竟然出现了一块叫做FC的分岔口，于是那之后，我便开始在游戏之路上一路飞跑，义无返顾。

我在游戏大道上上断断续续地狂奔了十五年，一直乐此不疲，然而最近几天却感觉很是不爽。曾经有一个愤青朋友告诉我说："愤怒与不满才是青春的本质。"我原来一直以为他是在扯淡，然而这两天我却突然理解了他，甚至觉得丫说的简直就是真理。我之所以会产生如此夸张的认识转变，首先就是因为Xbox 360——你说原本Xbox的外形多醒目啊，一个巨大的X纵横于整个主机面板之上，一眼望去便有一种霸气。结果现在Xbox 360倒好，老远一看整个就是一白板——我知道简洁是目前工业设计中最牛X的时尚，但就算这样也总得搞出点自己的个性出来吧，Xbox 360简洁倒是真简洁，

但乍一看压根就跟PS3分不出来谁是谁，这样个性泯灭的时尚，依我看来不要也罢。

同样让我不爽的还有PS3的那些惊天地、泣鬼神的机能预告动画，回首多年以前，当SONY公布PS2的时候，那些号称“全部即时演算”的预告动画着实让当时的玩家们欢呼雀跃、热泪盈眶，可实际情况又是怎么样呢？我想大家心里都有谱。当然，我这么想的确是有点一朝被蛇咬，十年怕井绳的悲观主义色彩，然而做人谨慎一些毕竟不会错。其实说了这么多，我想表达的意思用一句话便能够概括：做广告不是你厂商的错，可欺骗广大玩家的纯真感情就是你的不对了。

最后不得不说的便是《樱大战V》的人设，作为一个血统正宗的“樱战饭”，这种千篇一律的人设实在是让我无法忍受　永远热血却又毛手毛脚的女主角，永远开朗的小萝莉，永远高傲的贵族小姐……我服了，虽说现在跟PS2上开发软件的成本挺高，可这样的搞法，也实在太没什么技术含量了吧。

后来我给我的愤青朋友打电话，把上面这些牢骚一股脑都说给了他听。结果我的愤青朋友给我出主意说：“年轻嘛，就应该这样！有了快感你就喊，有了不爽你也要喊，吼两嗓子，发泄一下就都好了。”

于是我就喊了，跑到公园的小河旁一顿狂吼，结果吓跑了一个正跟河边歇凉的男青年，丫包头鼠窜的时候还不忘留给我一个忧伤似水的背影，我突然发现，他手里好像还拿着一个黑色的长方体物体，外形极似PSP。而我连一台GBA都买不起……



我站在河边发呆，心说看来我要向某80年代后出生的偶像写手学习，学会细细地品味一道唤做“忧伤而疼痛”的青春盛宴了。

行货＜水货＜奸商

文 吹马

2003年2月14日，GBA SP发售后在短短2年多时间里就已经销出了7000万台，在给任天堂带来厚厚钞票的同时，我们也不得不惊叹掌上游戏机的超凡魅力！不过可惜的是，在这7000万的市场份额中，中国行货所占的比重却微乎其微……是玩家们都买不起SP？不是；是玩家们有钱买不到SP？也不是，神游公司很早就在国内开始发行行货“iQueSP”了，这些都不是问题，那问题出在哪？

“50万”，这个数字是国内行货的出货量，和7000万的总量相比，零头都算不上。但是，这个50万对于国内的TV玩家来说意义非常，因为它们至少有一半的血液是完全属于中国人的……无数的文人都卖弄过自己的文笔，为了所谓的“中国游戏业的腾飞”打足了笔杆子的战争，但是要自己身体力行的时候，人都没影了……为什么！买个行货就这么困难？“水货比行货价格便宜”、“水货是日本原装质量好”等等的理由被搬了出来，真的是这样么？笔者怎么没听说过！在询问几位购买者之后疑团才得以解开——路人甲：“游戏店的BOSS说水货比行货要便宜50块左右”；路人乙：“游戏店的BOSS说行货是国产的组装货，质量没有水货好”。原来都是伟大的游戏店BOSS，为了玩家手中那些可怜的钞票在发善心……

有句话说得好：“无奸不商，无商不奸。”早在前年，玩家们就能从游戏店BOSS那里买到非常便宜的PS2－3000X型主机，全套价格不超过1400RMB，比日本官方的出货价还要低了很多。而其他型号的PS2价格大都在1800RMB左右，而且不全配。这里笔者又搞不懂了，为什么SONY扩大流水线降低成本而且宣布降价后，国内PS2的价格反而涨价了？经几位隐退的游戏店BOSS点化，笔者方得开窍：“那些都是翻新机，3000X型早停产了，几百块收来的旧货，搞干净了换个光头就行了。”原来如此！到这里，笔者就开始为广大掌机一族的玩家们担忧起来……难道聪明的商人们就不会故技重演？大家看看自己家中的主机和配件，有几个后面印的不是“MADE IN CHINA”，说什么100%日产原装进口就是大白天说梦话，现在根本没有哪个主机和配件是100%日产！不当心扯远了，让我们回到SP的话题上来……



SP行货的价格比水货略高，这个的确是对的，勿庸置疑。神游是要缴税的，国内在游戏这方面，征收的税款比起其他行业都要高出很多。而且引进日本的流水线在国内自产，也要付出相当大的成本。行货比日货贵那么几十块钱当然天经地义。但是有的玩家就是不买行货的账，想节省那么点小钱……好嘛，笔者当然管不了你，人权自由嘛。结果开心买回去BOSS拍胸脯保证的“100%原装日产SP”，没几天出问题了……有的卡带不读、经常死机、显示屏不亮、耗电超快，国内还有人因为翻新机的劣质电池而机器在口袋里爆掉的！结果哭着脸要求BOSS退货，没戏！花个百八十的修一下凑活还能用，之后问题不断，最后只能廉价让BOSS回收再买个新的，然后那个回收的机器经过一番精心化妆后，就在货价上等着另一个想节省那么点小钱的玩家……

“15天包退、1年保修”是没有哪个游戏店BOSS能做到的，想要他们一张正规的收据或是发票几乎不可能。笔者不说什么“为了中国游戏业尽自己的力量”之类的浮云，花点小钱给自己一个安心不好吗？让自己多受一些本应有的服务不行吗？为什么那么多玩家就想不通这点呢！

水货在中国的历史由来已久，从上世纪80年代中国有游戏的时候开始，所有玩家就和水货挂上了钩，20年来已经成为了一种情结，所有人都认为只有水货才是正宗的，才是质量最好的。现在都提倡理性消费，如今水货的优势在哪里，笔者怎么也找不到……首先，最大的道理是水货不会给中国经济和游戏业带来利润，导致国内游戏业得不到发展……此等的大道理笔者也懒得再说，反正大家都知道；其次，先不说水货主机质量如何，水货主机没有售后服务这是的的确确的，最主要的，是奸商从中作梗。他们把旧机器翻新后混在新机器中一起卖，不但欺骗广大消费玩家，而且造成了国内外厂商极为不佳的口碑；再次，水货有很多兼容性的问题，某些行货中文版的游戏不能完。所以考虑到以上几个因素，怎么看都是行货SP来得物有所值。

笔者在这里告诫大家，购买硬件的时候一定要理性消费，想清楚利弊后再动手。千万别相信奸商们推销时说的花言巧语，更不能相信他们所说的：“出了问题来找我！”之类的话。奸商们拍胸脯保证的事情十有八九是有问题的，等真出了问题找他的时候就是另一番景象了。笔者以前就没少上当受骗，而且相信同病相怜的朋友也肯定为数不少，是不是正看着笔者这篇YY文在后悔呢？

洋洋洒洒写了这么多，没什么意思，大家都是穷苦的玩友，介绍一下笔者被骗的经验，不忍心看到更多的人上当受骗……如今神游公司已经宣布将发售行货NDS，相信到时候也会有奸商用日版的翻新机来冒充“100%原装正宗进口”吧。事到如今，笔者也不再多说，希望大家引以为戒，别再成为奸商手中的待宰羔羊。

互动信箱

互动通道

1. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
2. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
3. 手机短信 移动手机发送 DC+意见与建议到 33557770 联通发送到 93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点，如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

读者意见：游戏攻略中关于剧情介绍的内容太少了，虽然玩通了游戏，但根本不明白都讲了些什么。

改进措施：我们将大幅提高对攻略剧情的重视，本期的《荒野兵器4》小说即是在读者们的呼吁声下刊出的，这也算是对该作的一个回顾吧。从下期开始，UCG将陆续刊出游戏剧情小说，敬请期待！

6A封面获得怎样评价？

乐清 林峰：本期封面颜色似乎太淡了点，应该用更鲜明的色彩才能在书架上大放异彩。

云浮 温智雷：感觉不好，字太多太密了，有点挤。

levelup.cn balbing255：封面仅是说得过去罢了。图片很好看，但是文字有点挤，而且图片有点靠左，看上去就好像是要往左倒似的。还有就是背景颜色有点土。

编 本期封面风评普遍不高，许多读者反映封面用字过多影响了整体审美，其实，考虑到读者们曾经提过类似意见，本期封面文字已经删减过，但显然没能让所有人满意。

6A赠品获得何种评价？

上海 鲍彬彬：海报不是很喜欢，但明信片好“卡哇伊”啊，不过还是喜欢更有创意的赠品。

清远 钟飞：海报中的尼娜既不美艳又不清纯，不是大众情人更不是大众偶像；而明信片见得多了，感觉有没有都无所谓。

E-mail 臧铉：超大海报看着很爽，够气派，够实惠。名信片选图很好，狗狗果然可爱呀！

编 大概是由于两款赠品风格相差太大，读者们对于赠品的意见褒贬不一。不过，在赠品的选材上，这次的形式确实有些老套了，小编们正为此绞尽脑汁，同时也希望广大读者能踊跃提出更好的点子，让赠品的类型更加丰富。

6A特稿的回音

晋江 姚金钞：其实特稿的方向是对的，毕竟E3大展就要开始了，不过内容方面实在单薄，除了对三大硬件厂商有较详细的介绍，其他着墨太少。

昆明 马克：特稿太棒了，从专业的角度把三大主机商和众多第三方都分析了一遍。

levelup.cn hikaruz：时效性够了，不过总觉得内容上显得空了一点，也许是因为E3现在还没开，消息不够多的原因吧，希望下次E3的真正报道能很精彩。

编 从读者反馈来看，特稿虽然受到了很大欢迎，但在情报量方面略显不足。今后我们在类似前瞻报道中会尽量增加页数。

关于6A攻略与研究的反馈

长沙 李家天：《狂城丽影》“小说+流程”的攻略样式使人一目了然；《浪漫沙加》行文精辟，也是一大亮点。

西安 朱斯迪：对《火焰之纹章 苍炎之轨迹》没有全地图攻略感到不满。

137****1506：《狂城丽影》的形式不错，在介绍攻略的同时描述了剧情，比以前更具亲和力，希望以后多做类似的攻略。

编 本期攻略《狂城丽影》好评最高，但《铁拳5》就不太尽如人意了。还有部分读者指责《火焰之纹章》页数过少，不过根据4月B‘互动信箱’曾作过的调查来看，期待这款游戏的人数不多，所以我们只做了四页研究，相信对能玩到这款游戏的读者也能起到必要的帮助。

6A“Gamehalo”意见汇总

泸州 黄宇：本期光盘除了“游戏动漫园”和“电影前线”之外其他的没什么看头，希望小编能认真对待！

洛阳 张洋：不知道是否还可以提高一下画质，有些游戏画面很模糊。

E-mail张宇航：本期Gamehalo最有意思的是《分裂细胞》的迷你剧场；女忍的达人演示虽然精彩，但之前已经看过几次类似的内容，感觉有点闷。

编 《女忍》达人演示曾经出现多次，这次内容固然精彩，但许多玩家均已对其表现出厌倦情绪，看来该是时候告一段落了。光盘中的“迷你剧场”令无数观众捧腹，当仁不让地成为最受欢迎的环节。

本期问题

1. 本期E3封面您感觉如何？
2. 您觉得本期特稿怎样？
3. 您对本期攻略与研究有何评价？
4. 请您对本期“E3专题DVD”提出意见。
5. 您对本期E3报道各栏目内容有何评价？
6. 您认为目前杂志哪些栏目还存在不足？您的改进建议是什么？

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

6A互动信箱送礼名单

获得SP的读者 武汉市武昌区

本期为读者准备的礼物

小神游SP 1名



金属封面笔记本 5名



超Q版小编形象随意贴 随机2款/人 100名



本期特别放送



www.plumbook.cn


200,000元
大抽奖本期开始！
获奖者总数
1555名！
特等奖 5名
五大主机任选两台+29寸纯平彩电
二等奖 30名
苹果iPOD shuffle MP3
三等奖 500名
时尚运动背包
一等奖 20名
五大主机任选一台
四等奖 1000名
野外生存水壶
游戏梦想即将成为现实
幸运儿就是你！
还有神秘活动等待您的参与
买3本杂志，中惊喜大奖！
levelup.cn
(本次活动部分奖品由 levelup.cn赞助)
参与方法：集齐7月AB、8月A、8月B这三本杂志的抽奖印花，并填写好8月B的调查表，将印花与调查表一并寄回杂志社即可参加抽奖！
以上奖品均以实物为准。





www.plumbook.cn



读者推荐铃声
《生化危机》维罗尼卡插曲 发送211656到335598
《真·三国无双3》主题音乐 发送211657到335598
《GGX》KY主题音乐 发送211658到335598
《寂静岭2》劳拉主题 发送211659到335598
空中网
KongZhong.com
手机·娱乐·生活
读者人气手机图片
温馨提示
参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拔打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）
3月获得包月短信新闻大奖的读者是来自南京的——胡凯强
奖品是小神游SP一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。
奖
◆图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018



NOKIA
CONNECTING PEOPLE
诺基亚
反正都是自我
反正都娱乐
130万像素数码相机/自拍镜，拍照灵感完美呈现
让你尽情发挥DV天赋
双人蓝牙互联游戏，轻松打发休闲时光
热炫音乐播不停
反正都商务
支持电子邮件和彩信收发，信息、乐趣共分享
支持互联网(WEB)及手机上网WAP浏览，重要资讯一“网”打尽
大容量英汉双向词典，陌生单词即刻掌握
开放式Symbian7.0系统，支持多种应用程序和软件
个人电脑同步(内附PC套件)
多点诺基亚·多点 nokia.com.cn
NOKIA 3230
反正都是自我

上海大学 招生公告

成人教育学院

上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

北美著名动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）从2002年开始与上海大学等国内高等院校合作开展游戏影视动画教育培训，经过多年教育实践，至今已经成功开办八期高级专业培训，为社会培养了超过一千名高级专业人才，并在此基础上总结形成了国内领先的培训认证体系，引起社会强烈反响。

游戏、影视、建筑三维动画 中国加拿大倾力打造

为了缓解国内游戏、影视、建筑动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院引入加拿大高科技互动艺术学院的教育资源，将面向全国开办CIA游戏影视建筑动画第九期培训班，有关事宜公告如下：

主要师资： 任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。房老师精通MAYA，在影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》等著名动画片，并担任多部动画片的导演；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请CIA专家讲师以及《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.佑迪、负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARK ROSE、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》的动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。

专业及课程：

游戏动画专业研修班（全日制一年）：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成、FLASH动画制作等专业技能。

游戏设计与动画设计师班（全日制5个月、业余制8个月）：熟练使用3ds MAX等游戏制作相关软件，学习游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能。

影视动画专业研修班（全日制一年）：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

影视广告与动画设计师班（全日制5个月、业余制8个月）：熟练使用MAYA软件和后期合成软件，掌握栏目包装、影视广告、影视特效、动画片的制作流程，可以独立或者合作制作成片。

建筑表现与动画设计师班（全日制5个月、业余制8个月）：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。

证书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书、加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业： 成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、昱泉、大宇、盛大、第九城市、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

出国深造： 毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

报名地址：上海市新闻路1220号上海大学成人教育学院B楼211室　咨询邮箱：zhaosheng@cia-china.com

咨询热线：021-62539082　详情请登录 www.cia-china.com

www.plumbook.cn


京王子
GAMESON
中国游戏史上最强手柄
京王子新世代手柄（GA-PSII-3005）
兼容PSII/PSI/PSX
海量98%以上游戏操作功能
日本顶级外观造型及程式设计
双震动功能
可选择数字、类比两种操作模式
功能键设有蓝色LED灯
3D摇杆三段灵敏度调节
日本进口PET材料，透明度高及保护力强
如欲垂询，请联系京王子各地区代理
华东地区
华北地区
华中地区
西北地区
东北地区
西南地区
华南地区


武汉夏源
游戏最前沿
问：请问夏源是靠什么发展起来的？
问：今后夏源主要往什么方向发展？
问：你们有开展邮购业务吗？
问：有没有想过发展连锁店？
问：为什么会这样？
武汉夏源地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号，电话：027-82774108
客户服务地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼"红房子"，电话：027-5920068
客户投诉电话：(0)13971415737 联系人：夏克非
夏源官方网站：湖北游戏网 www.hubeigame.com
美国：www.us.playstation.com
VIP QQ群：武汉PSP机迷会（QQ号：526957）
武汉NDS机迷会（QQ号



新亚电玩网
网上游戏商城
www.chinaGnet.com
新亚电玩
诚征加盟 新亚全国连锁（详情见网站）
北京新亚鼓楼店
地址：北京市地安门外大街9号
电话：（010）64043781
北京鼓楼东大街店
地址：北京市东城区鼓楼东大街6号
电话：（010）84010216
北京中关村大华店
地址：北京市海淀路171号大华
写字楼二层北一门
电话：010–62519668
北京中关村鼎好店
地址：中关村鼎好电子商城（中关村大街
与北四环交汇口西南角）4860室
电话：（010）82696860
广州海印店
地址：广州市东山区大沙头路21号
海印广场3层C103
电话：020–83753871
新亚广州邮购批发部
地址：广州市西堤二马路8号南
太工业品市场3楼C333室
电话：020–81011337 传真：020－81291258
上海新亚分店
地址：上海市卢湾区西藏南路526号圣
力数码广场二楼2005室
电话：021–53826330
上海新亚徐家汇店
地址：徐汇区广元西路45号交大
慧谷电脑城225室
电话：021–52580541
新亚成都分店
地址：成都市武侯区新南路118号百脑汇电脑城
四楼K20–1档、K18–1档（西电梯口直对）
电话：028–85432228
新亚公司各地连锁店诚聘游戏英才！欢迎来信诚联盟购物！

&3DM-SM


广州白云电子行
BAI YUN
批发业务电话（谢绝零售）020-34097538
传真 020-34342798
热卖中
极品车神两用方向盘
极品车神、超值的极品
最新推出
UNTOLD LEGENDS
BROTHERHOOD BLADE
遗忘的传说
刀锋兄弟会
PSP金属保护盒
新一代金手指1288
内置1288个游戏密码
游戏、自动搜索密码同时进行两不误
中英文语言菜单，使用简单快捷
让繁琐翻书找密码的日子成为历史！
多功能耳机
完美的音质，配合线控装置，
兼容PSP、NDS、SP、GBA！
PELICAN
最硬派的体感来了！PS2、XBOX无线方向盘，PS2大型狙击光枪，三用（PS2/XBOX/GC）真实街机大摇杆 ——美国加州电玩游戏，硬体及周边配件制造厂商 Electro Source，LLC 终于在国内由白云电子独家代理推出了他们旗下品牌PELICAN（鹈鹕鸟）的各种电玩周边产品！
SNIPER RIFLE
Real Arcade
热卖中
XBOX用PC鼠标键盘转接器

游戏动感地带 永昌信诚电玩中心

邮购地址：北京市丰台区北大地二里6号楼1门28号 电话：010-63840969 收款人：刘海涛

本公司宗旨：以诚信为本，最好的商品质量，最优质的服务，最好的商业信誉，最完美的售后服务来满足广大玩友的购物需求。

主机系列（主机邮资50元）

商品	价格
PSI 50009 行货主机 原振动手柄X2+电源+AV线+支架+8M记忆+游戏	1950元
PSII 超薄袖珍主机 70006型 70007型 70 2型 双原振动手柄+电源+AV线+支架+8M记忆卡+游戏	1680元
PS 50006型主机 +原装振动手柄X2+电源+AV线+支架+8M记忆卡+游戏	1950元
X-BOX主机亚版 原振动手柄+电源+AV线+硬盘+游戏	480元
X-BOX水晶版主机 原振动手柄+电源+AV线+硬盘+游戏	750元
PSP主机+原装锂电充电器+电源+原装耳机+线控+挂绳+原装包	2150元
PSP豪华版主机 原装锂电充电器+电源+原装耳机+线控+挂绳+原装包+正版碟任选	2650元
NDS主机+双触摸笔+原装挂绳+原装锂电+电源	250元
NDS主机套机+双触摸笔+原装挂绳+原装锂电+电源+正版碟：	1550元
神游GBASP主机+原装锂电+电源（颜色：红色、蓝色、银色、黑色。）	请电询
神游GBASP套机+原装锂电+电源+耳机+防振套+镜面+GBA卡任选：	请电询
GBA主机单机	380元
GBA主机套机 主机+夜光灯+包+镜面+GBA卡任选	520元

最新推出

GBA电影卡2代 170元

GBASP电视接收器：170元，可连接各种游戏机VCD、DVD

PC转PS2手柄转接器：45元

索尼MP3 128M送耳机、U盘、电池： 380元

索尼MP3 256M送耳机、U盘、电池： 580元

本公司维修各类游戏机并高价回收二手游戏机 欢迎电询

GBA单卡 合卡 特价

闪翻英雄传中文、闪翻孔明传中文、萨尔达小红帽中文、机器人大战OG2、我的太阳II中文、王国之心256兆中文、信长野望中文、火影忍者3、高达S中文、光明与黑暗中文、马丽与大金刚中文、圣魔之光石中文、龙珠Z舞空斗剧中文

龙珠3、合金弹头3、实况7、NBA2004、荣誉勋章2中文、生化危机中文、心跳回忆中文、国光双、街霸I 3中文、水浒传中文、极品飞车2、横行霸道、樱花大战中文

拳皇EX2、街霸5、铁拳4、忍者神龟中文、黄金太阳1中文、黄金太阳2中文、SD高达G世纪中文、烈火之剑中文、光明之魂中文、鬼武者中文、机器人大战A中文、机器人大战R中文、机器人大战OE中文

AK128 口袋红宝中文、龙珠ZII、火焰纹章中文、星之卡比

AK132 口袋火红中文、玛丽赛车 拳皇EX

AK139 高达X中文、恶魔城白夜中文、国光双2

AK139 火影忍者3、幻想水浒传中文、合金弹头3

AK008 拳皇EX、街霸 铁拳 火影忍者

AK101 黄金太阳中文、光明之魂中文、牧场物语2中文……

AK1 8 恶魔城小月中文 合金装备中文 国志中文 实况7

AK120 机器人大战3中文 生化危机 GT赛车 F5中文……

00401 射雕英雄传 国志 牧场物语 新世I 4个中文

00402：机器人大战D中文、金庸群侠传、 国3、口袋银中文

00602：太空战士8中文、2002格斗、口袋金中文、合金弹头

00601：萨尔达、勇士斗恶龙 牧场物语2中文 口袋金中文

GB合卡 邮资快件20元普通10元

00503：格斗王2002中文、心跳回忆、水浒传中文、第八次机器人大战中文、口袋水晶中文

0606：生化危机III中文、恶魔城3中文、太空战士X中文、口袋水晶中文、天诛4中文

01001：铁拳3、幽游白书、洛卡人、合金弹头、实况足球

01302：口袋水晶中文 口袋金中文、口袋银中文、口袋绿中文、口袋红中文、游戏王8

01305：萨尔达中文、机器人大战F中文、勇者斗恶龙中文、2002拳皇格斗中文

0605：机器人大战A中文、黄金太阳中文、太空战士8中文、魂斗罗战役2002年中文大航海、心跳回忆中文

01101：太空战士4中文、三国霸王大陆、信长野望、大富翁中文、海陆空大战

01102：牧场物语4中文、口袋水晶中文、NBA2004、口袋黄中文、铁拳5

01502：97格斗、98格斗、2004格斗、NBA2004、恶魔城

02401：牧场物语4中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险4中文 环游世界4中文

08701 F1 A2004 卧虎藏龙中文 牧场物语4中文 极品3封神演义中文 龙珠Z中文

因版面有限更多软件卡带及周边配件请电话查询

本公司郑重声明：应新老顾客要求本公司于6月1日起招收会员，因业务繁忙本公司开通两部热线电话为您提供周到的咨询服务。热线电话：13910339420 13311385362

因市场变化个别产品价格会有浮动请谅解。（广告权和解释权属本公司所有。

新疆海胜电器

更名启示 原国利电器，现更名为：海胜电器

首届海胜电器游戏大赛开始报名！

一等奖：主机一台



本店经营各类次世代游戏主机及其配件、软件

经营PSP、NDS、小神游SP、中国龙限定版SP、PS、PSII……等各种主机及正版游戏软件（非乌市的可邮购，详情请电询）

总店地址：乌鲁木齐市扬子江路红山金道苑27号 邮编：830000

联系人：吕英（小姐） 卢清海 13609934667

电话：0991-4559581 4515260

库尔勒经销点：金三角二楼C区 德实数码

电话：0996-2205243 联系人 李乔（女士）

上海王子电玩

淮海店 （原上海王子游戏）http://wzdw.nease.net 四川店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL 021-53837005 邮编 200021 收款人 王君寿

主机	价格 邮费	主机	价格 邮费
PS2主机（70000型+原装手柄+AV线）	1780 20	SONY PSP手掌机（日版）普通型	1750 20
PS2主机（70006型+原装手柄+AV线）	1580/20	SONY PSP手掌机（日版）豪华型	1950 20
PS2主机（70007型+原装手柄+AV线）	1480 20	任天堂DS手掌机（日版）	1100/20
PS2主机（50000型+原手柄+AV线）限定版	1880/30	任天堂DS手掌机（港版）	1100/20
PS2主机（50000型+硬盘+网卡+文档+原柄）海洋蓝	2600/30	任天堂小神游SP机（全套）中国龙	请电询
PS2主机（55000型+原手柄+GT4+AV线）	1950/30	任天堂小神游SP机（全套）	请电询
PS2主机（50001型+原装手柄+AV线）	1580/30	WS机（神奇天鹅）	180, 10
PS2主机（50008型+原手柄+AV线）	1620/30	VB原装机全套（经典收藏）	1880/20
PS2主机 50009型+原手柄+AV线）	1680/30	MD原装机全套（经典收藏）	880 20
NGC主机（原装手柄+直流+AV线+电源	1280/20	FC磁碟机（主机全套）4款游戏	650 20
PSone主机全套（含主机+原手柄+记录卡+原装液晶）	1100/30	DC主机 主机+电源+铝手柄+10张游戏）	280 20
PS1主机全套（含主机+手柄+记录卡+10张游戏任选）	320/20	Xbox主机（水晶版+原手柄×2只+直流+电源	1880/20
GAME GAME手掌机+游卡	380/20	Xbox主机（原装手柄+直流+电源+AV线）	1420/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机！

PS2摄像头（原装	280/10	PS2原装遥控器	90/10	PSP SANDISK 512M记忆棒	540/10
PS2原装摇杆（刀魂	150 10	PS2罗技原装无线遥控手柄	380, 10	PSP SONY 512M记忆棒	580/10
PS2铁拳4摇杆	150 30	PS2网卡	250 10	Web money上网付费卡2000点	180 10
PS2万用VGA	190/10	PSP原装锂电池板	280 10	GBA记忆棒4M 8M	35 55 5
PS2原装枪光枪	300, 10	PSP SONY耳机+线控	180 10	任天堂多媒体播放器	650 10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅

NDS超级英雄	380 10				
NDS上帝赛车	280 10				
NDS任天狗	350 10	PSP街头足球	390/10	PSP极品飞车地下狂飙	350/10
NDS玛里64	280 10	PSP装甲核心-立体战线	350/10	PSP永恒传说	330 10
NDS火影忍者（大结局3）	350 10	PSP真三国无双	350 10	PSP三国志V	350 10
NDS牧场物语	380 10	PSP山脊赛车	330 10	PSP拉德	350 10
PSP FIFA足球	390 10	PSP合金装备	350 10	PSP刀锋兄弟会	350 10
PSP NBA篮球	350 10	PSP大众高尔夫	330 10	GBA瓦里奥制造（大回转）	350 10
PSP世界足球	350 10	PSP新天魔界	350 10	GBA绿宝石（附无线通讯器）	380 10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临。

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战 OG2、三国志（孔明传）（中文）、三国志（英杰传）（中文）、玛里欧大聚会、逆转裁判3（中文）、龙珠大冒险、大战争1+2、忘却之旋律、王国之心（记忆之链）、口袋妖怪绿宝石（中文）、新约圣剑传说（中文）、萨尔达（中文）、七龙珠Z（布欧的愤怒）、炼金术士（迷走之轮舞曲）、炼金术士2（回忆奏鸣曲）、特鲁尼克大冒险3（中文）

火影忍者3、洛克人ZERO4、怀玛里4（中文）、真三国无双（中文）、闪光战士2、实况足球8（二代）、恶魔城3（晓月中文）、海底总动员2、口袋红 兰宝石（中文）、SD高达（中文）、极品飞车（地下狂飙）2、悟空闹剧、牧场物语（2）女孩篇、合金弹头、光明之魂2（中文）、约定之地

黄金太阳2、终极者3、拳皇EX.2、麻将风云（中文）、黄金太阳1（中文）、游戏王3（王者归来）、FFT（中文）、魔幻迷宫2、波斯王子、火影忍者大结集2（中文）、幻想传说（中文）、牧场物语（中文）、银河战士2（中文）、CT特种部队3、洛克人Z3、我的太阳2（中文）

V拉力3赛车、古墓丽影（中文）、勇者斗恶龙2（中文）、三国志（中文）、口袋妖怪火红（中文）、口袋妖怪叶绿（中文）、极品飞车（地下狂飙）、瓦里奥制造、火焰纹章 封印之剑（中文）、星之卡比2、换装迷宫3、火焰纹章（圣魔光石）（中文）、瓦里奥制造（大回转）、萨尔达小人帽（中文）、GTA（横行霸道）、火焰纹章 烈火之剑（中文）

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021 53837005
营业时间：10：30-18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、28、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川北路店（四川北路向东20米）
电话：021 65872517
营业时间：10：00-20：30（年中无休）
公交：18 21、100、147路轻轨明珠线

eswc 山东赛区官方网站详情请点击 www.eswcn.net

电子竞技世界杯 山东赛区承办方：山东次世代



山东次世代 CSD GAME

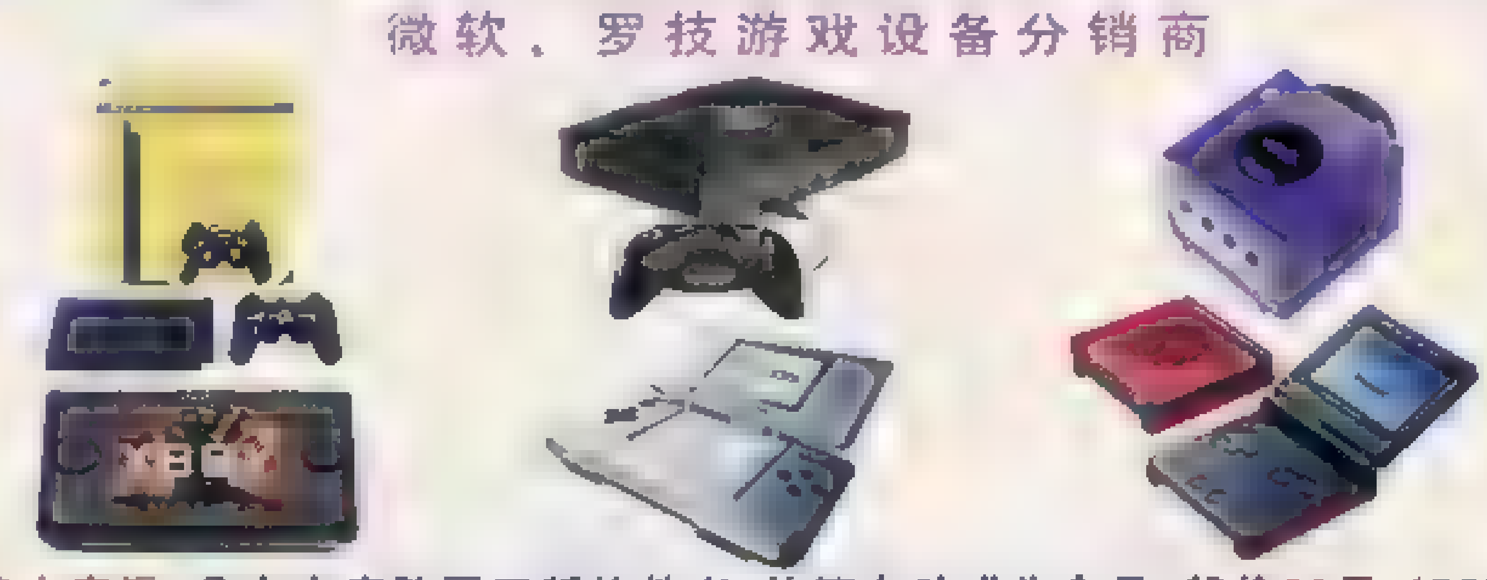
www.nextgeneration.com.cn

各地连锁加盟店详情请浏览网上商城。欢迎加盟！

贺 新店开张！ 济南市赛博数码广场二楼206A精品店
电话：0531-82398069 QQ：113908941

批发、零售PC、TV电子竞技设备及游戏公仔、扭蛋、手办等。

微软、罗技游戏设备分销商



特大喜讯：凡在本店购买正版软件者，均可自动成为会员，起价60元（PSP）/38元（NDS）/80元（NGC）软件随意贴换！

旋转瓦里奥等特色GBA卡，也可等同于以上软件随意贴换，解释权归次世代所有。

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）

电话：0531-88559816 86629587 82393967 86629665 13506410809

QQ：315103906 350009012 营业时间：9：00-21：00

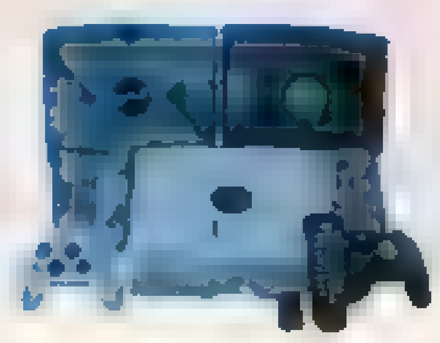
E-mail：gamecsd@163.com

银行汇款：工行：160 214 030 101 573 2785 刘庆娥
交行：405 512 710 430 783 07 牛强

WWW.YOUXIPINDAO.COM

本店的承诺
本店所售主机均有 实物开机试验，原厂包装，质量保证。
绝不以次充好，以旧充新，主机手柄走私原装，完善售后服务平台备好
回客户意见。
新推出 回购开发各游戏赛事无需会员并提供奖品

注明 图片上空没价均有下调空间。
回收、销售二手游戏、游戏机。现场维修各类游戏主机。提供修复正版游戏，免费安装……清洁光头等……





价格：980RMB 价格：1498RMB 价格：1099RMB 价格：1950RMB 价格：1380RMB 价格：1450RMB

舟山路 安国路

公交路线：19、25、37、22、510、746、841、934、134
地址：上海市虹口区唐山路697号
电话：021-65122770




欢迎光临网上购物
www.youxipindao.com
QQ:99679380
msn:wan chongshe 8@hotmail.com
交行：601428 6511 7590009
工商：9558 8010 0114 7111331
农行：1030399 11100477 0996
收款：陈建东

网上购物：
联系人：王秋实（小姐）
021-28661640
零售批发、维修咨询：
联系人：陈枚
13061628299
投诉电话联系人：
陈建东
13501746546

天津天龙吉恩模型玩具商店

www.tianlong173.com

做天津最大、最强、最好、最全的电子游戏机高达模型专门店

本店经营
各种游戏机、游戏周边、高达模型、玩具公仔、扭蛋食玩、与日本同步

NDS正版

联系电话 游戏部：022-23127744 模型部：022-23113777

本店地址：天津市和平区营口道77号贵都大厦2楼（与河北路交口）
乘公交车:35、962、845、50、1、901、860、847、4、818、611、846、904、40、619、693、97，校线12路、951均可到达

欢迎广大玩友前来惠顾！

滨江商厦 赤峰道 滨江医院 营口道 唐山道 河北路 河南路 山西路 公交站 本店 耀华中学

东京游人电玩专卖店 上海 龙城电玩贩售店

1650元 1080元
购得以上二款掌机 即可成为本店会员，快来升级吧！
现可以贴换！

PSIII 现可以贴换PS two

美国动画片“变形金刚”（1-3季）
共13DVD 199元 普快邮费20元
LOOK！
本店G1版本变
回收各类变形金刚玩具

挥手大量收购
GBA、SP NDS PSP掌机
特别回收 SFC超任套机及SS、N64、DC主机



TOPWAY
工欲善其事，必先利其器
电话：0755-27360988/2736
网址：http://www.zrtopway.c
E-mail:zr@zrtopway.cn
叱咤风云，当然少不了通威必杀技！
通威产品
通威迷你功夫II
兼容PSX/USB
数字/类比/模拟模式转换，并有LED指示
通威车神III
兼容PSX/XBOX/USB
通威铁拳擂台
兼容PSX/USB
八个动作按钮、八个方向控制，令你操作自如
支持连发、清除、特殊功能，人体力学科学设计
"通威""TW"的商标和产品都已注册，
任何企业或个人未经通威公司许可
都不得使用，仿冒，违者必究。
广州分销处电话：020-87594755
020-81290555
北京分销处电话：010-85617499
上海分销处电话：021-32130145
武汉分销处电话：027-87858585



上海建春玩具——
智力苑电玩
上海市闸北区汾西路652号（近岭南路）
上海市静安区新闸路906号（近泰兴路）
上海市黄浦区福建南路139号（近人民路）
上海市虹口区广灵一路120号14室（近广灵二路）
上海市闸北区西藏北路917号（近芷江路）
上海市北京西路1606号（近胶州路口）
上海市岚皋路113号（近中山北路）
电话：021-56884800
电话：021-63203142
电话：021-56901799

主　机　区

PS2 50009 型（原配不开封）	1490 元
PS2 70001 型（原配不开封）	1430 元
PS2 70007 型（原配不开封）	1400 元
PSP 手掌机　豪华版／普通版	2000／1750 元
SP 神游机（行货正品，质量有保）	价格请电询
NDS 机（银／白／蓝）	1150／1200／1250 元
PSone 全新原装机	650 元
NGC 全新兼容机	1400 元

本店原配置原柄均有质保一年的承诺（主机价格波动，以上仅供参考，以店内当日或网站三日内报价为准。），新机可用旧机加价贴换。

P S P 正 版 区

50 元 可贴换

山脊赛车	350 元	泡泡龙	350 元
大众高尔夫	350 元	永恒传说	350 元
装甲核心	350 元	波波罗物语	350 元
麻雀俱乐部	350 元	三国V	350 元
恶魔战士	350 元	新天魔界	350 元
三国无双	350 元	炼狱	350 元
燃烧战车	350 元	极品飞车	350 元
白发魔女	350 元	刀锋兄弟	350 元
电车 GO	350 元	首都高速	350 元
吃豆	350 元	NBA 篮球	350 元
捉猴 P	350 元	FIFA 足球	400 元
死神	350 元	街头篮球	420 元

N D S 正 版 区

50 元 可贴换

陨石大战	330 元	玛丽 DX	270 元	一笔吃豆	340 元
模拟人生	280 元	为你而死	270 元	牧场物语	350 元
坏玛莉	310 元	役满麻将	270 元	火影大集合	350 元
宠物小精灵	280 元	蜘蛛人	320 元	任天狗（套）	1000 元
钻地小子	270 元	星之卡比	350 元	任天狗　柴狗	360 元
大合奏	330 元	触摸玛莉	310 元	极品飞车	280 元
山脊赛车	270 元	推理小说	350 元	麻雀大会	280 元

二　手　区　域

应广大商家玩家的要求，举办二手公平交易市场，确保质量，绝不冒充新机。本店常年回收各种二手主机，价格请参照本网站论坛的新建二手区。

网址：www.microgame.com.cn

修　理　天　地

专业培训学员，每期一名，包教包会，基本掌握各类主机的常见故障鉴别和维修，可做无加装直读，清洗光头维修主机的各种损机故障，解决手柄不震动、记忆卡失灵、风扇不转及PS机黑屏花板问题。

加直读	100 元
PS2 清洗光头	40 元
PS2 更新驱动芯片　原装 150 元　组装 80 元	
PS2 手柄、记忆卡失灵	50 元
PSone 原装光头 200 元　组装光头 80 元	
更换插槽口	80 元

沈阳小陆游戏机专营店

www.microgame.com.cn　欢迎点击　欢迎加盟　共树品牌　拒买无良

好消息： 6月1日小陆店庆九周年。6月中旬喜迎小陆三好店——沈阳第一神游样板店开业，届时光临的会员均有礼品赠送（持本人会员卡和本期广告即可）。开业2周内购物的顾客均享有特惠价，购物超500元以上即赠会员卡，并享有神游NDS机发售首批特惠价机一台。

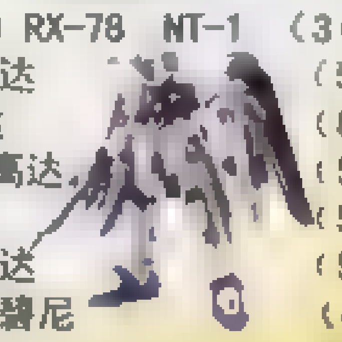
新　品　推　荐　区

火影／钢之炼金术士怀表	50 元
火影忍者头带	25 元
原装高达 Q 版七扭蛋	80 元／套
原高达美女五款（套）	80 元／套
火影忍者T恤衫	40 元／件
纯棉精致夏季半袖T恤衫（游戏人物标图）	150 元／件
海贼王 5 款人偶	150 元／套
日本卡通精装 DVD	6 元／张
NGC 改机直读	350/450 元
NGC 精装简装游戏百余款	15/10 元
PS Ⅱ 银色原装支架　特价	50 元／个
PSP、NDS 原装保护膜（有看不出贴上了膜）效果	60 元／个

GBA 卡大全，望垂询批发！

高 达 模 型 广 场

MG1：100　红色扎古	（2500 日元）
MG1：100　绿色扎古Ⅱ	（3000 日元）
MG1：100　Z高达	（3000 日元）
MG1：100　RX-78GP01	（2500 日元）
MG1：100　RX-78GP01Fb	（3000 日元）
MG1：100　RX-178MK-Ⅱ	（2800 日元）
MG1：100　RX-178+FXA-05D	（4000 日元）
MG1：100　犬鹰	（4000 日元）
MG1：100　红色沙扎比	（6000 日元）
MG1：100　ZZ 全武装型	（6000 日元）
MG1：100　RGM-79Q	（3000 日元）
MG1：100　RX-79（G）	（3000 日元）
MG1：100　RX-79EZ-8	（3000 日元）
MG1：100　RX-93	（5000 日元）
MG1：100　MS-18E KAMPFER	（4000 日元）
MG1：100　MSA-0011 S高达	（6000 日元）
MG1：100　RX-78/C．A高达	（3000 日元）
MG1：100　RX-78GP03S	（3500 日元）
MG1：100　黄金百式	（4500 日元）
MG1：100　RGM-79（G）吉姆	（3000 日元）
MG1：100　量产型Z高达	（3000 日元）
MG1：100　RX-78-2（ver. ka）	（3200 日元）
MG1：100　EX S高达	（8000 日元）
MG1：100　神高达	（2500 日元）
MG1：100　红色卡碧尼	（4000 日元）
MG1：100　自由高达	（3800 日元）
MG1：100　妈红强袭	（4000 日元）
MG1：100　飞翼零一天使化	（3800 日元）
PG1：60　强袭高达	（14000 日元）
HG 1：144　流星高达	（8000 日元）
限量高达胸象　1：72	
HG 1：144　大地高达	（1500 日元）
HG 1：144　重炮妈红强袭	（1500 日元）
HG 1：100　沙漠高达	（2000 日元）
MG 1：100　RX-78　NT-1	（3000 日元）
Q版　正义高达	（500 日元）
Q版　ZZ 高达	（800 日元）
Q版　RX-93 高达	（500 日元）
Q版　Z高达	（500 日元）
Q版　强袭高达	（500 日元）
Q版　白色卡碧尼	（400 日元）
Q版　GP01Fb	（500 日元）
Q版　红色扎古	（500 日元）



更多扭蛋、更多人偶、更多模型详见"microgame.com"或直接搜索"小陆游戏"。

小陆会员尊贵体现： 购物 1000 元以上即获会员半年卡，享受店内会员特惠价格，一次性交年费 80 元即获会员一年卡。小陆会员卡在沈阳三个店及周边加盟店均有效！小陆会员制不断完善中。本店对贴有"LU"或"陆"贴产品均有完善售后，望本地、外地广大玩家购物时留意。

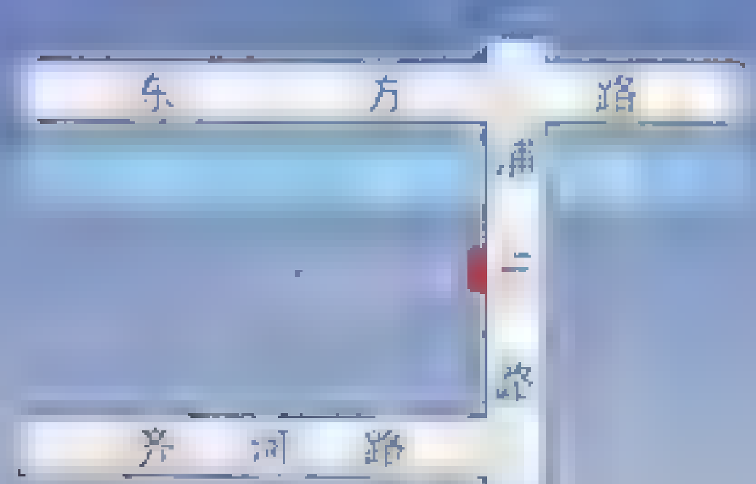
电话　024　25850632

五爱店：原五爱市场东区 745、746 档

024　24141448

上海浦东西文自营　快意电玩

现购批修各类游戏主机



地　址：上海市浦三路654号

电　话：

银行汇款：交行：60142825118591906

农行：9559980030443144412

联 系 人：何金艳　邮编：200125

公交路线：633、715、734、980、780、南川专线、772、605、219、陆周专线、徐川专线、796、771、338六里站下车3分钟路程即到。



凭此广告可到总店领取赠品一份！

网址：www.chuangguanzu.com www.hncgz.com

河南闯关族电子电玩商行

神游机、小神游 GBA、GBA—SP 河南郑州代理　神游加油站郑州地区官方授权

贺新店加盟：上海市普陀区金沙江路 57 号闯关族　电话：021—28807589　联系人：安先生

版面有限请上网查询！

汇款地址：河南省郑州市顺河路 2 号院 1 号楼（省旅游局家属院）　收款人：葛谦　邮编：450003　交行账号：601428 1062 6454803

喜讯　敬请关注"京王子"活动，详情请登陆网站或与各连锁店联系！

1．正规行货，全省联保（请到指定经销点购买，三包保证）。
2．行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价酬宾。
3．高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

闯关族在线技术支持热线：QQ：252265187

招聘　因业务需要　公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

NDS　PSP

PSP、NDS 已经到货，现有多款 PSP、NDS 正版游戏价格请电询。

PS2 50009（主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线）全套不拆机	价格电询
PS2 70006（主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1400 元
PS2 70007（主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1400 元
PS2 50007（主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1800 元
PS one（主机＋原装手柄＋电源＋AV 线）	580 元
XBOX 普通版（主机＋AV 线＋电源线＋原装手柄）	1500 元
XBOX 珍珠白（主机＋AV 线＋电源线＋原装手柄＋正版盘）	1650 元
XBOX 普通版（台、日）	1350 元

XBOX 限定版（绿光、白光）	1650 元
PSP 豪华版	19XX 元
NDS 日版	10XX 元
NDS 美版	请电询
小神游 GBA 套餐	请电询
小神游 GBA—SP 套餐	请电询
神游机送神游票，送游戏	请电询

PS2 健身功夫毯	260 元
P■、PS2 用单手手柄	仅售 80 元
龙珠手柄	70 元
索尼克公仔＋正版盘	100 元
奥林巴斯眼镜电视	3300 元
GBA SP AV 转换器	150 元
GBA—SP 2 代电影卡	150 元
GBA SP 3 代电影卡	288 元
GBA mag c 256M	298 元

超低价请电询

BANDAI 模型

上海博游数码——

N3 电玩专营店　游戏前线

本店高达模型以日本价 7 折发售

PSP 游戏

山脊赛车	350 元	三国志 V	370 元
三国无双	360 元	猴子合集	340 元
极品飞车	347 元	捉猴 P	350 元
炼狱	340 元	电车 GO	350 元
永恒传说	345 元	大众高尔夫	340 元
FIFA 足球	390 元	新天魔界	350 元
NBA 篮球	350 元	死神	360 元
世界巡回足球	350 元	首都高速赛车	360 元
NBA 街头篮球	390 元	磁悬赛车	360 元
末世传奇：刀锋兄弟会	350 元		

现货供应　品种繁多

特别推荐：罗技战斧　鬼武者 3 限定记忆卡

PSP 豪华版 1980 元
PSP 普通版 1750 元

PStwo 70011	1500 元
PStwo 70006	1480 元
PStwo 70007	1400 元
PS2 50009	1580 元

PS2 记忆卡	110 元
PS2 网卡	280 元
PS2EYETOY	270 元

上海 N3 电玩专营店
地址：上海市甘泉路 47 号　联系人：邓宏梁
电话：021—51005046　13341638235
邮编：200065　网址：www.bpdigi.com

上海游戏前线
地址：上海市徐汇区永嘉路 286 号
电话：021—64728774　28133705
联系人：陈凌　邮编：200031


上海银河电玩
闸北嘉乐电玩
世界电玩
本月主题特价
第二次超级机器人大战α》主题手柄
价格：88RMB
价格：1249RMB
大陆版50009 IC已装
价格：1088RMB
颜色：粉红、粉蓝、黑、白
价格：1666RMB
价格：1299RMB
品种：水晶版、生与死限量版
价格：888RMB
NGC IC "毒蛇" 到货
银河电玩
招聘启示
本店因业务扩大，现招业务员数名，限男性，年龄18～28岁，本市户口，精通数码产品销售者优先，待遇从优，有意者请速联系。
(仅限人民广场旗舰店)
鉴于市场上大量PS2/PS/XBOX主机烧机的问题，凡是在本店购买PS2和
价值的防烧机芯片一块。
凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元，三月包换，终身维修所有物品，若假包换。
凭此广告到本店可领取精美礼品一份
PS2 70007全新主机＋原装振动手柄＋防烧IC原装记录卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张
50009行货主机＋原装
卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张
XBOX日版＋原装手柄＋防烧IC＋大功率电源＋AV线＋10张游戏 1299元
本店新到小神游GBA SP价格请电询
WWW. ameclub- .com.cn
本店设有正版贴换业务。
PS2 NGC XBOX NDS PSP 50元起
正版只有版本
上海·银河·电玩
上海福建南路64号 TEL (021)63733488 13918106851
YIN HE No 64 Fujian south Road Shanghai
QQ 154575435
13918106851
欢迎光临网上商城
WWW.gameclub- .com.cn
QQ 154575435
交行 405512 2511 3110118
工行 1001042301104629210
招行 002119449561
农行 95599 8003 04315 06119
世界电玩专营店
地址：虹口区广中路564号
联系电话 13301663957
E-mail.HX65210@sina.com
嘉乐电玩
营业时间 9:30-20:30
欢迎光临网上商城 WWW.game-lub- .com.cn


南京风云电玩
河南亚虎电子
www.fy-game.com
游戏联盟
www.chinayahu.com
南京风云电玩
所有邮购物品均经专人检测，款到当日发货。
邮购部
地址：南京市中央路290-2号 风云电玩 陈强（收）
电话：025-83462568 QQ：391734131 邮编：210037
维修部
1、中央路47号 电话：025-83248218 联系人：陈先生
2、中央路290-2号 电话：025-83421324 联系人：东先生
旗舰总店 旗舰二店 新街口分店 中央门店
风云电玩
河南亚虎电子
郑州文化宫与互助路交叉路口亚虎电子
焦作市学生路288号电玩基地
郑州信学街经云电玩
漯河市火车站兴亚科技市场亲里电子
开封市东拐街万顺电子
洛阳市涧西区青岛路与联盟路交叉口向东50米
许昌市一中对面亚虎电子
涧西区郑州路口
平顶山市西沿河路联盟小学对面
南阳市新华商城东南门大千世界电子电玩
联系人：王先生

南京新世界电子公司

www.newworldgame.cn

公司宗旨：诚信经营 货真价实 天道酬勤 厚德载物

本公司：神游公司系列产品江苏、安徽地区指定代理　广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理　广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

拥有北通，游戏更轻松！小神游，我的随身玩伴！



可正常使用的GBC、GBA或SP在新世界专卖店均可换取现金或贴换任何一款游戏主机。

本公司一直秉承产品如人品，质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则，通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质，来自产地的一手价格，完善的售后服务，精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心，本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列，如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系），我们的服务一定会使您满意而归。欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临！

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。（请认准新世界电玩标志）本公司为神游科技（中国）有限公司正式授权代理公司，所售神游系列产品均有神游公司售后服务保证。

经营项目 "小神游GBA机" "小神游SP机" "任天堂神游机" "任天堂NDS机" "索尼PSP掌机" "PSone" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX" 及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有动画DVD、玩偶、动漫周边等供您选择。



南京中央路41号-3（联通大厦斜对面）
电话：025-83210716　联系人：李先生

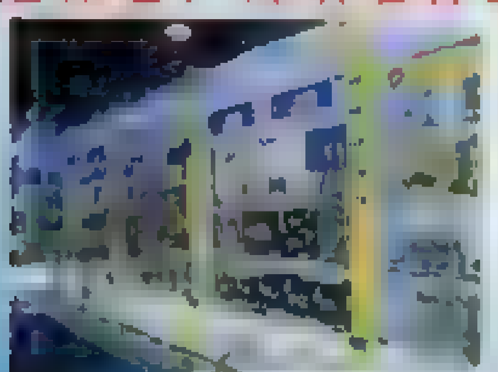


建宁路：南京建宁路11号大院内
电话：025-85501289　联系人：卫先生

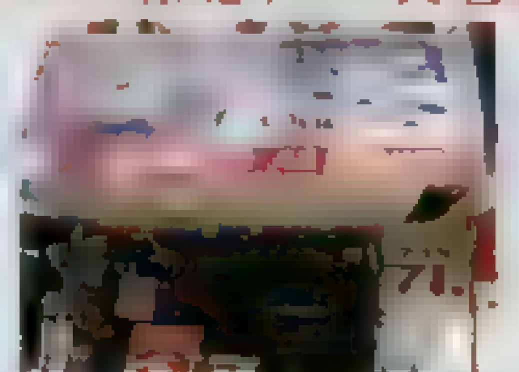
南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东
电　话：025-85549329　85549539
电话/传真：025-85549329　85549539转107
邮购部：邮购地址：南京建宁路13号-12　邮购电话：025-85511069　收款人：高云　邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025-85501289　联系人：卢先生
批发地址：建宁路11号大院内（新世界批发部）

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA、SP热卖中。市场上GBA掌机、SP掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修，告别翻新机、水货机，要想售后有保证，请在以下电玩专卖店购买：



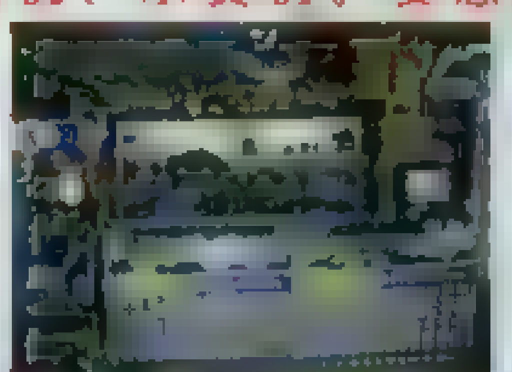
南京时尚莱迪商场负二层C51-2号
电话 025 84780449　联系人 冯先生



南京中山东路71号（新街口新华书店对面）
电话 025-84704836　联系人 王先生



南京建宁路13-12号（金桥市场对面）
电话 025-85511069　联系人：卫先生



南京洪武路135号中山电子城A162档
电话 025-86868550　联系人：曹先生



南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话 025-85126819



南京建宁路22号红桥市场写字楼1010室
电话 025-85549329　联系人 王小姐

欢迎加入"新世界联盟"加盟店计划，联盟成员统一推广，树立品牌形象，加盟店统一定价、统一形象、规范管理经营。联系咨询电话：025-85549329 85549539

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

上海P·K数码彭浦新村临汾路新店开张了!!!

信誉是我们的生命力！　原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面改机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机

PS 回收 1xxx元
PSone回收 2xx元
Xbox回收 1Xxx元
NGC回收 8xx元

凡在彭浦店购买主机者一律赠送精美礼品。

想买真正的全新机请到本店来　来就送车费！！！　谢谢光顾！

请大家到易趣网查询我们的信誉度。





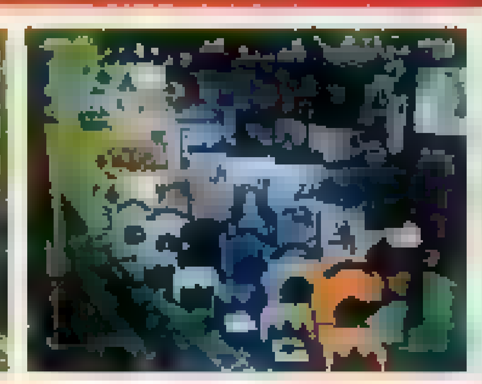




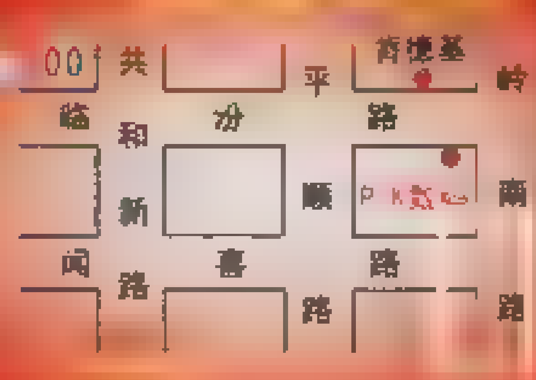








地址：上海市闸北区临汾路彭浦新村367号　营业时间：早10:30—20:00
联系人：张杰
公交：04 46 95 114 203 722 762 845 849 850 865 912 9 6 地铁1号线



地址：上海市闸北区宝山路　近天目东路
联系人：赵伟刚　邮编 200071
QQ 264046009
营业时间：早10:30—20:30

道具馆

WWW.DOJI-SHOP.COM

本公司6月特价风暴

日版DS 1130元
港版DS 1080元 Sp可贴换600元起

PSP日版 1750元
PSP美版 2XXX元
PSP港版 1880元
512M记录棒 530元
PSP原装USB线 10元

大量限定版PS2请电询
三国无双4限定PS2 2350元
50009大陆版（银白色） 1650元

XBOX普通版 1490元
XBOX水晶版 1780元

喜讯
NGC日版(一机一号) 1050元
日版GC+完美直读 1550元
美版GC+完美直读 1370元

关于本公司

PS2特价

天诛3初回	198元
合金装备实体	198元
战国无双-猛将	198元
JOJO	188元
蚊子2	128元
武忍	58元
JOE2	258元
恶魔城	238元
影之心2	258元
鬼武者2	158元
铁拳	358元
GT4	458元
实况8	458元
DQ8	558元
EYE-TOY套装	358元

XBOX特价

1+2	399元
忍龙	258元
DOA3初回	198元
光环2	330元

版面有限无法一一刊登

游戏随时更新可以电询 店铺有相关正版游戏400多余种 以上为本店本月特价游戏目录

本店大量日本游戏预约特典
日本游戏原装海报
大量游戏原装挂件大量贩卖中
本店无数限定游戏限定主机本体
质量服务监督热线邮购查询 13061768103

欢迎大家光临

上海游戏机地

上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地)
收款人:傅正 邮编 200021
交通银行帐号 601428 3011 6668803 傅正
招商银行帐号 9555 5002 1332 0798 傅正

本店所售主机均有一次性开机画面,原厂封条,一机一号,现场改机,立等可取,30天包换,一年保修,终身维修!

PSP
普通版 1690元
豪华版 1980元
当天最低价

NDS
日本版 1150元
香港版 1120元

50元PSP、DS游戏任意贴换
并有PSP、DS游戏出租业务,
详情请来电咨询!

PStwo 7000X型
1290元（全配）

PS II 50009型
1450元（全配）

GAMECUBE
1080元（全配）

XBOX
普通版 1380元
限定版 1580元

GBASP贴换NDS大行动
凡是有GBA-SP主机的玩家,不论新旧只要可用,均可拿来本店加699元贴换NDS港版主机。

本店主要经营:

本公司六月特价风暴!!! 32款经典游戏特价供应!!! 数量有限,欲购从速!!!

重生传说 ￥:199元
凡人物语 ￥:299元

（本店还有更多正版游戏,版面有限,无法一一刊登,详情请来电咨询!）

请登陆shop301... 4.taobao.com选购更多商品!

本月新发售

PSP		南梦宫×卡普空	480
互动剧场系列	290	杀手7	480
朱红之泪	350	半熟英雄4	480
机密武装	380	龙背骑兵2	480
炸弹人	320	龙之力量	250
DS		影牢2	480
摸摸卡比	330	源氏	480
任天狗	350	**GC**	
SD高达G世纪	430	火焰文章苍炎轨迹	480
炸弹人	350	星际火狐突击	480
大盗五右卫门	350	银河战士2	480
PS2		杀手7	480
GT4中文版	480	**XB**	
天外魔境3	490	分裂细胞混沌法则	350
战神 美版	480	翡翠帝国中文特典版	380
伊苏	[illegible]	FORZA	350
铁拳5	[illegible]	彩虹六号4	[illegible]
实况8 进化版	[illegible]	地下狂飙2	[illegible]
影子心2导演剪辑版	280	007 黄金眼2	[illegible]
指环传说2	480	**GBA**	
		机战OG2	450

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘，加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘。数量有限，送完为止！

*（海淀区）中关村销售中心地址：北京市海淀区苏州街 18 号长远天地大厦 A 座 207 室
热线电话：010-82628869　大宗购物热线：010-82628898

*（东城区）美术馆销售中心地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号
热线电话：010-64031591　传真：010-64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱
收件人：蔡晓初先生　邮编：100010
交通银行：405512 4001 9649 609
农业银行：95599 8001 42036 66216
持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

- PSP 豪华版套装 1930 元　普通版 1750 元（限 20 台）
- PSP 港版、日版、美版热销中！
- NDS（多款颜色全套）1150 元（限 20 台）
- Xbox 绿光限定
- PStwo70000 型全系列 1290 元（限 30 台）（振动手柄、AV 线、电源、支架）
- PSII 50009 型（原装振动手柄、AV 线、电源）惊爆价 1488 元（限 30 台）

原装主机

微软 X-BOX、日版 + 直读（热卖中）

原装 PS2 50009 型大陆行货（主机 + 原装振动手柄 + 中文正版游戏一个 + 电源 220V + AV 线）	促销中！
原装 PStwo 70000 型（超薄）（主机 + 原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源线）	促销中！
原装 PStwo 70006 型（超薄）（主机 + 原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源线）	促销中！
原装 PStwo 70007 型（超薄）（主机 + 原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源线）	促销中！
原装 PS2 50000AQ 型水晶蓝（主机 + 原装电磁振动手柄 + AV 线）送电源 完美套	1950 元 / 邮资 50 元
原装 PS2 50001 型（主机 + 原装电磁振动手柄 + AV 线）完美套	1780 元 / 邮资 50 元
原装 PS2 50002 型 SS 银色（主机 + 原装电磁振动手柄 + AV 线）完美套	1950 元 / 邮资 50 元
原装 PS2 50007 型（原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源线）完美套	1690 元 / 邮资 50 元
原装 PS2 GT 限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源线）完美套	1950 元 / 邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

GT4 900 度方向盘 1650 元

微软 X-BOX 主机 + 直读	1590 元 / 邮资 50 元
微软 X-BOX 绿色透明限定版 + 两张原版游戏	1780 元 / 邮资 50 元
微软 X-BOX 光环限定版 + 赠送原版游戏	1690 元 / 邮资 50 元
微软 X-BOX 修魔门透明限定版	1695 元 / 邮资 50 元
索尼 PSone（原装振动手柄 + AV 线 + 电源）	580 元 / 邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC（原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源）	980 元 / 邮资 30 元
任天堂 128 位 NGC + GBP（原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源）	1590 元 / 邮资 30 元

铁骑 2 1950 元

PSII 罗技手柄（4 种颜色）390 元

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

日本原装 SP 820 元

嘉兴维修中心三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开光费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理 100% 全部修复让您放心使用。

配件大全

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版不少于 100 页，邮费 1 本 4 元，2 本 6 元，3 本以上 10 元

www.chinatvgame.com

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网
欢迎加盟　欢迎点击

上海游戏 2000

游戏 2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路 678 号（近南京路、石门二路口）　邮编：200041
电话：021-62182099　62675167　13002128661
收款人：冷 将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41 路，地铁 1、2 号线（石门路站下）火车站到本店只需 5 分钟
营业时间：早 10:00～晚 8:30

游戏 2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路 457 号
电话：021-64252807
联系人：李光中
公交线路：50、218、131、957，地铁 1 号线（锦江乐园站下到本店只需 5 分钟）

游戏 2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街 138 号和鑫游戏店
电话：0512-57519020　51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞慧

时尚的拥有 **PSP** 特价活动
凡在本店预订 PSP 即可成为本店会员（50 元原版盘随意换）
1717 元

前卫的拥有 **PStwo 超薄版**
贴换！贴换！贴换！
1313 元

游戏的拥有 **新版本 NDS** 特价活动
凡在本店购买 NDS 即可成为本店会员（50 元 NDS 原版卡可随意换）
1212 元
GBA-SP 现已可以贴换

珍藏的拥有 **PS2 银色限定版主机**
1414 元
MS2 代 250 元　MS 1.33B 350 元　NH7 150 元　魔术 580 元

本店 XBOX、PSII、NGC 正版软件清仓大处理一律 50～180 元，详情请电询！

上海圣天游戏玩具精品总汇

汇款地址：虹口店(总店)：上海市东大名路1073号 耀辉火锅楼对面(提篮桥)可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134)

电话／传真：021-65358097 收款人：盛健华 邮编：200082 营业时间：早10：00—晚8：00 四川北路店与总店合并，广而告之！



PStwo 7000X型	PS II 50009型行货	PSP豪华版	NDS主机（日版）（港版）	XBOX水晶版	NGC主机	神游GBA
主机+IC+原装手柄+220V电源+AV线+游戏+记忆卡（全套）	主机+IC+高仿手柄+电源+AV线+游戏+记忆卡（全套）	1920元	五色任选一种	加IC1650元	美版主机+电源+AV线+记忆卡+毒蛇IC	神游SP行货
1650元	1780元	日版现货供应中（不换机）	1220元	XBOX黑色港版 加IC1450元	1280元	神游NDS行货
				XBOX湖水蓝 加IC1680元	日版全新机1150元	请电询

PSP正版游戏

山脊赛车	330元	刀锋兄弟会	340元
捉猴P	330元	合金装备	350元
恶魔战士	325元	蜘蛛侠	380元
首都高	330元	FIFA足球	420元
大众高尔夫	320元	世界杯足球	340元
哆啰猫	320元	冰球	380元
苍穹巨龙	298元	水银	340元
波波古罗丝	330元	东尼滑板	380元
梦幻宫全集	290元	泡泡龙	330元
三国志V	330元	炼狱	330元
三国无双	370元	电车GO	320元
装甲核心	265元	白发魔女	340元
浮游赛车	330元	音乐方块	320元
爆脑拆弹专家	330元	新天魔界	325元

NDS正版游戏

网球王子	350元	牧场物语	340元
比卡丘	258元	触摸耀西	295元
星之卡比	330元	山脊赛车	280元
水蓝	330元	火影忍者	350元
马里奥64	280元		
触摸瓦里奥	280元		
蜘蛛侠	260元		
大合奏	350元		
半熟英雄	350元		
任天狗	330元		
学院侦探	280元		
天堂独太	280元		
为你而死	280元		
吃豆先生	330元		



PSone 550元

NGC毒蛇限定版主机	2980元
NGC决战3代限定版	1180元
NGC合金装备限定版3代	1150元
NGC幻想水浒传限定版4代	1050元
NGC战国无双限定版	980元
NGC异度2代限定版	1680元

PSP正版 NDS正版 租借只需50元（不限时间）

PS2正版碟清仓价 58-98-168-268元

NGC正版片清仓价 48-98-148-228元



GT4方向盘 1630元

现场维修，保证放心！正版碟请来电咨询！ 本店主机一律包修三个月，无条件一个星期包换（有质量问题）不是这个"保"而是这个包，没有终身"保"修的产品

特价区 PS two 70007型（双手柄+限定版记忆卡+IC+10张游戏） 1580元（每天限量2台）

以诚为本 以信交友



PStwo70007型	1250元
PStwo70006型	1300元
PStwo70000型	1350元



PSP 19XX元

现已出版的所有游戏有售并可贴换另售顶级周边

PS II 各式限定版



PS II 50009型	1480元
PS II 55006型	1950元
PS II 50004型	1580元
PS II 55000型	1580元

上海浦东游戏风暴

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来上海浦东游戏风暴。



XBOX绿色限定版	1600元
XBOX蓝光限定版	1650元
XBOX普黑	1400元



小神游SP 请电询

各种SP配件及软件



NGC	950元
GBA	400元



各色限定版

DNS 1180元

本店出售各种主机配件

PS2光头、PS2网卡

摄像头、方向盘等

DC、SS主机

我们太需要GBA、GBA-SP，您有吗？ GBA最高收购价：300元、GBA-SP最高收购价：500元

地址：上海市浦东大道276号 邮编：200120

电话：021-68871441 58889005

收款人：忻富顺 营业时间：9：30-20：00（全年无休）

监督电话：13052455950

公交线：公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）



www.plumbook.cn





www.plumbook.cn

第三次冲击即将来临

《PS2专辑》Vol.3　6月24日全国上市



240页全彩大16开

＋

PS2专辑 MV DVD

特别推荐

《PS2至尊游戏年鉴》，超高游戏收录数量！共收录自2004年7月1日至2005年6月1日期间250款以上值得关注的PS2游戏！

《PS2美版游戏历史销量200强》，倒数自PS2诞生以来北美最畅销的前200款PS2游戏，让您进一步了解美版游戏。

珍藏游戏金曲MV DVD

收录25首高清晰画质PS2游戏金曲MV，带给您几近完美的视听感受！值得您永久珍藏。

经典游戏，就需要经典攻略

为您精挑细选PS2上十余部值得一玩再玩、耐心品味的经典游戏，每一部游戏的攻略研究都经过精心制作。除此之外，还有两篇大作游戏的精彩剧情小说供您欣赏。希望在他们的陪伴下，您能够在家中度过一个有史以来最清凉愉快的夏天。

PS2软硬件完全手册

众多PS2实用工具软件使用说明、市面主流电视卡选购指南……您所关注的PS2软硬件热门话题聚集于此。